电脑应用和娱乐的第一选择

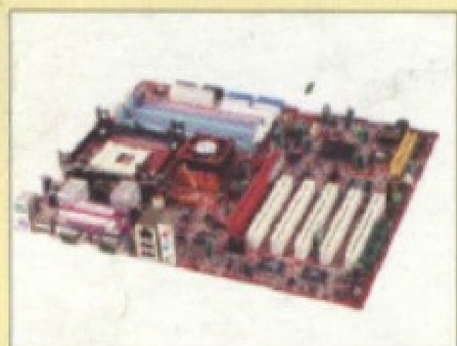
总第139期

大众软件

半月刊 Popsoft 02 2003年



本期新品快报


微星GNB MAX主板


支持MP3和WMA的CD随身听


罗技两款摄像头


创新普及型雷暴音箱


超级兔子魔法设置2003

ISSN 1007-0060



www.popsoft.com

全球最受期待、把世界变可爱的在线游戏即将登场

沉睡的人啊···

仙境即将开启···

不论你在哪里···

请走进仙境，

扮演一次不一样的自己··

www.gameflier.com.cn

点燃冒险火花！让我们的爱情闪亮！

扬起无比信心！让我们的想像飞翔！







开创自我的个性传说！

发挥自己的独特性格！

勇者们可以在仙境里自由组队、

结交朋友，开创更美丽的人生！



狂击、魔法、传送、打怪、聊天、

买卖、友谊都在这里.....

开始转动、发光！

实现你的梦想！占领你的全部！

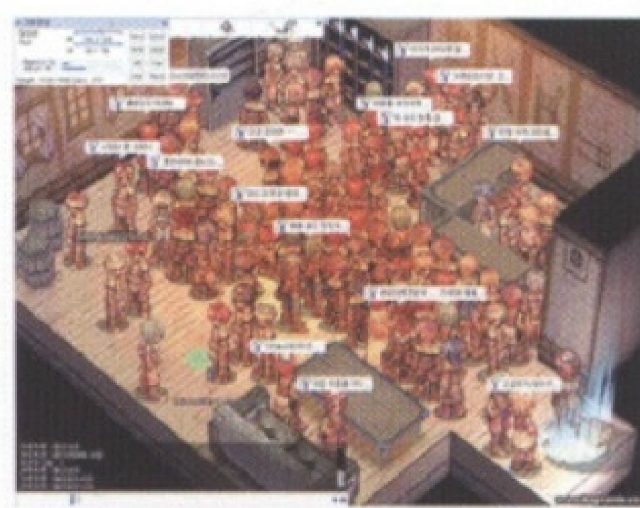
仙境让你放肆冒险，希望无限！





好玩的、好看的、好运的、好样的...

都在仙境！！



仙境狂爱你　友情竞技场　圆梦资料片

让你和她　双双对对　爱火炽热

圣诞嘉年华　火红圣诞节　快乐资料片

让全中国　热热闹闹　欢乐连连

仙境传说 RO ONLINE

RAINBOW LAND ONLINE

http://www.gameflier.com.cn

放肆冒险　可爱到底

出版　北京银冠电子出版有限公司　授權　GRAVITY　总经销　智冠电子(北京)有限公司　运营　游戏新干线(北京)有限公司



奇迹
MU
3D RPG LEADER
WWW.MUCHINA.COM

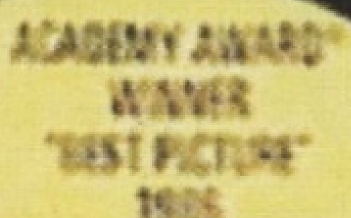
野战排

PLATOON



游戏类型:即时战略

在那战火纷飞的热带雨林中生和死似乎已经没有了界限，那轻闲动听的背景音乐给人一种压抑的气氛……无论是在阴暗处放冷枪越共还是在匆忙奔跑的美国大兵……



中国总代理：江苏蓝德数码科技有限公司
电　话：010-82895577
传　真：010-82896693

国内总经销：北京正普科技发展有限公司

■ 新浪网游戏频道：

尤有创意的是战斗系统中完美地融入了格斗连击，当舞动鼠标一气划出78连击时，《刀剑封魔录》让我们看到国产游戏的里程碑！

■ 玩家评语：

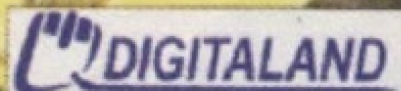
这款游戏的格斗模式一直是我梦寐以求的标准武侠模式，是我心中真正的武侠游戏。

3CD 69元

刀剑封魔录

开创ARPG游戏新的制作方向！
国内媒体集体认证的希望之作！
受到欧美日瞩目的中国游戏！
2003年1月1号上市敬请期待！欲知详情请访问新浪网游戏频道。

是生存？！是毁灭？！手中刀剑淌血，怒喊『HELPME』！





中国总代理

四海兄弟

失落的天堂

现已发售









69元3CD 游戏类型：动作

内附权威剧情攻略

首发附赠：全彩特大城市地图

Play! 软件与光盘 联合推荐

游戏类型：射击

INFOGRAMES

48元

好评热卖中！

盟军行动

抢滩前线

有我在这守着，你们一个也别想上来！



《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！

全面支持联网作战！

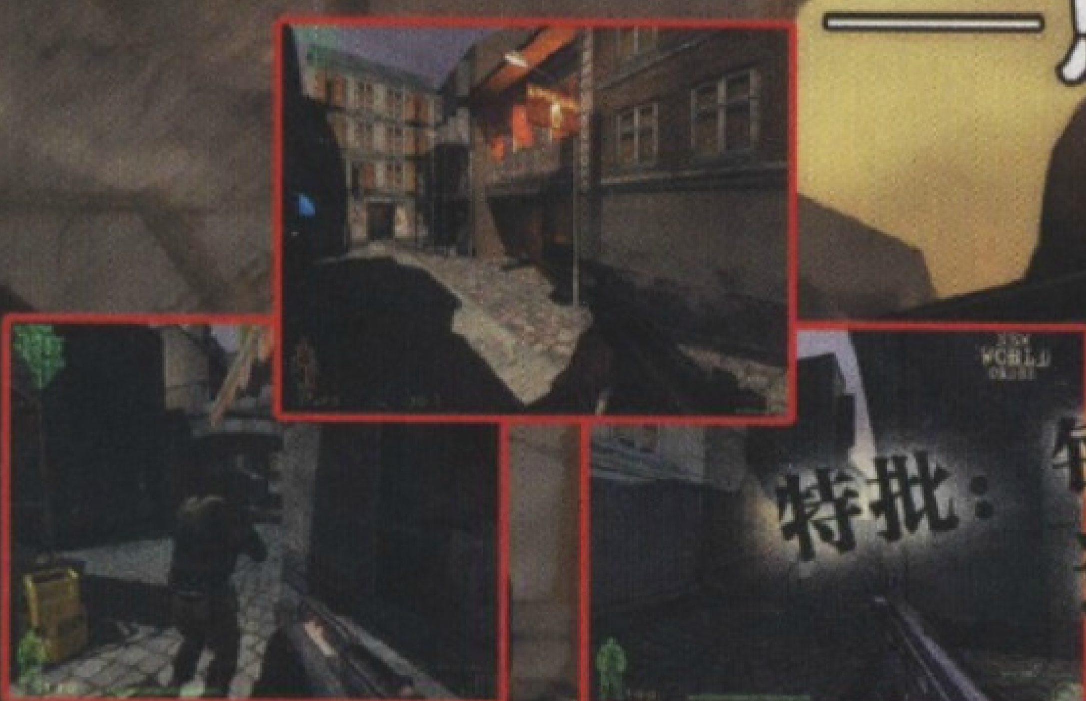
世界新秩序

——反恐怒潮

49元

中文版

即将发售



特批：每名队员除可携带一把B11和一把B43外，还可多带一把B22。



游戏类型：CS TOO

CT和T的新一轮激烈对抗已经开始了，你还在等什么？

目录

2003年第02期 总第139期



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务）林菁
总　　编 高庆生
副 总 编 裘聿纲

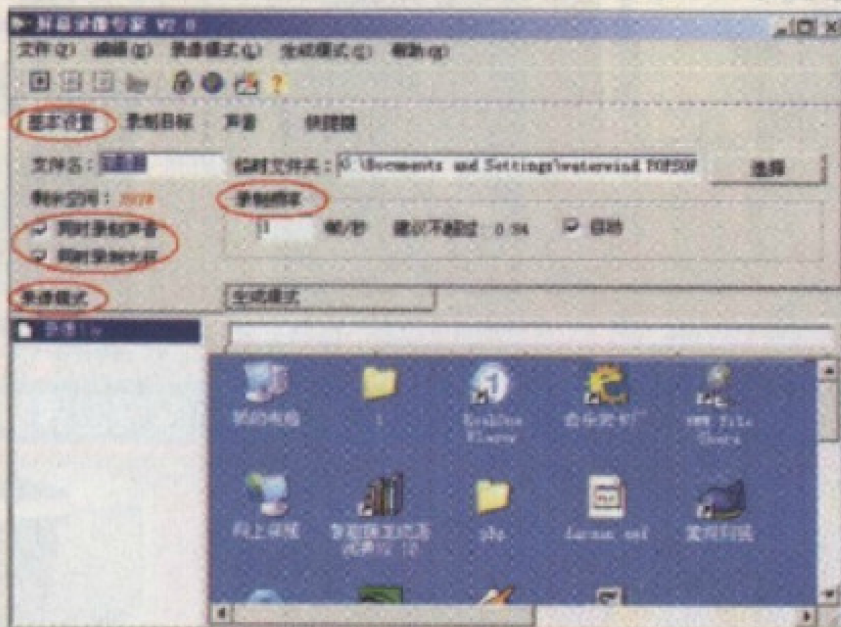
编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震
余蕾 楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏静 李友斌
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

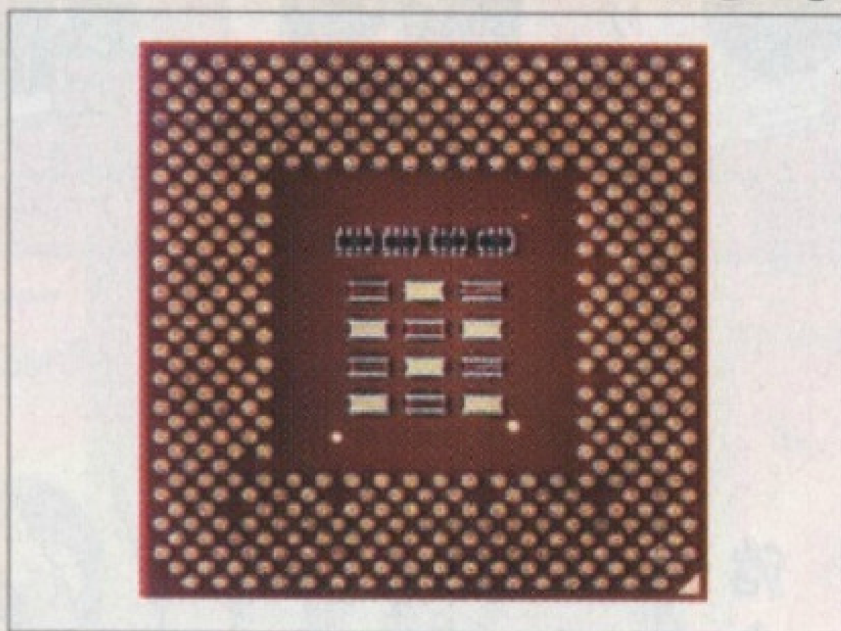
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年01月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

39 让我如何帮助你？



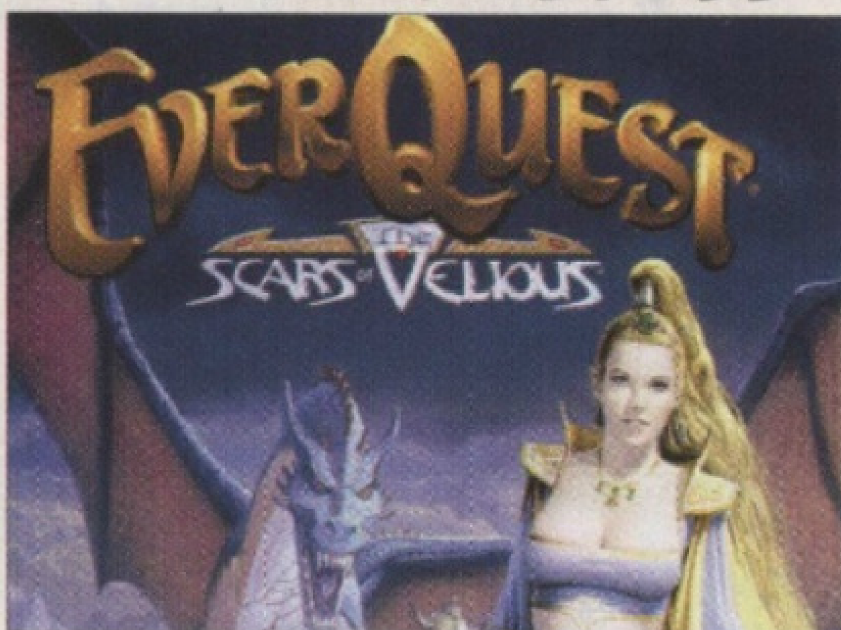
如果你用电脑的时间有点长了，肯定就会像本文作者一样经常收到所谓“菜鸟”朋友的求助，也一定会像作者一样遇上这样的难题：想帮人却不知如何去帮，你说“控制面板”她说“键盘上面找不到叫控制的面板”，你说“在QQ面板里面用鼠标按住某人的头像”，她却问你“QQ面板在哪里”……看起来想帮人也不是件容易的事情，俗话说，肚里有货还要倒得出来，现在应该加上不光要倒得出来，还要别人看得明白才行。所以今天我们的任务就是——找到高效、简单而又方便的解决方法。

59 Socket A的未来



在新一代的Athlon 64和Opteron处理器没有成为主角之前，AMD还是依靠Barton核心的Athlon XP处理器同Intel较量，Barton也就成为陪伴Socket A平台走完最后一程的处理器。无法支持更高的前端总线频率，使得性能必然被制约在一定水平之下，这正是Socket A平台要退出历史舞台的主要原因。

112 无尽的任务



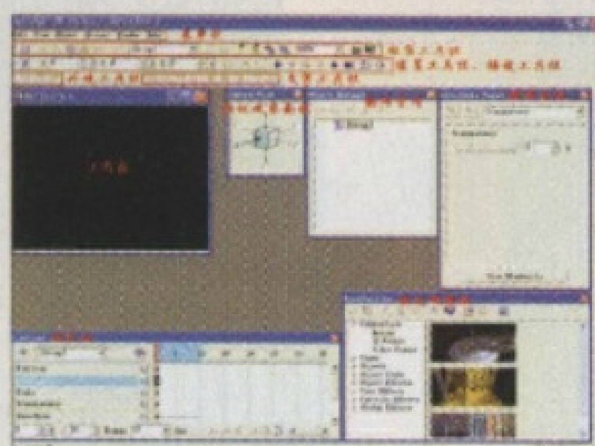
《无尽的任务》（EQ），也许是我们见过的最复杂的网络游戏，希望也能成为最吸引人的，为了给初玩者提供最实用的帮助，我们倾力制作了一篇完全指南，看过这份指南，你会发现，你的EQ生涯会变得不一样。

156 寂静岭2



KONAMI的恐怖冒险大作《寂静岭2》不同于其它恐怖类游戏，其主要特点在于，人们在这款游戏中需要与自己内心中的黑暗相对抗，也就是说玩者所面对的敌人并非某种不可抗的外力，而恰恰是自己。它借用了大量心理学中的暗示效应来营造氛围，弗洛伊德理论在这款游戏中又一次借尸还魂；另外电影手法的借鉴也随处可见，而所有这一切元素放在游戏中并不显得突兀，因此可以说它是近几年来称得上匠心独具的一款恐怖冒险游戏。


31 走进索尼探梦


52 COOL 3D Studio


122 中国游戏人物


146 侠盗罗宾汉

CONTENTS

新闻速递 15 信息速递
18 产品快报

新品初评 20 独具特色的新款罗技摄像头
22 于无声处听惊雷——创新雷暴音箱
24 双通道DDR的威力——微星GNB MAX主板
26 集成Xabre 200显卡的精英648主板
27 支持MP3和WMA的CD播放器
28 漫步者新款2.1音箱
29 词汇大爆炸
30 超级兔子魔法设置2003

专栏评述 **31 叫醒你的眼睛——走进索尼探梦**

实用软件 39 让我如何帮助你?
43 WinRAR 3.X，你怎么用?
46 用Annotis Mail邮出你的个性邮件
47 中国共享软件

@幻彩多媒体
52 来自COOL 3D Studio的震撼

硬件评析 57 DDR－II——揭开你神秘的面纱
59 Socket A的未来
61 全面解读BIOS（下）
63 擦亮你的眼睛——电脑主要配件辨别、选购心得
67 给我购买二手彩显的N个理由
68 攒机周边动态

网络时代 70 黑白山庄·贰
74 新鲜打造个人网站系列教程之二：制作首页——确立网站统一风格
77 数码网上行之掌上电脑篇
79 老榕侃网

问题交流 88

读编往来 92 来信问答
93 大众闲话——2003，大软你好!
94 “樱花大战”歌词、诗文有奖大赛作品选登

游戏剧场 95 永远的朋友（上）

专题企划 112 无尽的任务
122 中国游戏人物——吴刚

晶合通讯 126 游戏新闻眼
128 晶合时评
129 刘言飞语

前线地带 **130 萨姆·费希尔：一个新英雄的诞生——《细胞分裂》**
132 《仙剑奇侠传二》热力追踪之音乐大赏
133 反三国志
134 《魔力宝贝3.0——龙之传说》深度报道
136 怪兽总动员
137 新侠客行
138 仙境传说

@游戏试炼场
140 家有怪兽初长成——《不可思议的生物》

锋利的盾 142 重返霍格沃兹——《哈利·波特与密室》
144 做个英雄还是草包——从《天龙八部》看开放式剧情RPG

攻城略地 **146 侠盗罗宾汉**
156 寂静岭2
165 异域狂想曲（下）

在线争锋 @混沌冒险
171 《疯狂坦克2》之勋章战详解（二）
173 网际漫游

@极限竞技
174 《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文12：龙与女妖的绝唱
177 战火兄弟情——MOD与胜利之日

龙门茶社 180 众神的光辉——《神话时代》背景溯源

TOPTEN 189 晶合聊天室
191 榜主随笔——我是一个记事本，本本本……
192 热门软件排行榜

应用心得 80-87

让桌面步入3D时代／碧波荡漾好桌面／桌面变迷宫?／快速精准地在指定网站内搜索／用SnagIT下载网页图片／注册表数据在DOS下复活的3种方法／3721上网助手，为你的网络加速／巧取IP列表／电子名片轻松用／Winamp中文歌词DIY／虚拟光驱应用故障排除／外码“?”妙用三则／巧用金山词霸2003全文检索功能／为Word文档添加水印／从电子邮件中查出发件人所在城市／找回失落的秘技／驱动程序巧还原

有字天书

184 乾坤一技：《哈利·波特与密室》银版巫师卡收集大全、《侠盗罗宾汉——舍伍德森林传奇》之天生杀人狂、《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》之魔法大派送、FIFA 2003对阵World Class级电脑心得

186 补丁铺：《无冬之夜》完美繁体中文汉化包、《神话时代》v1.02升级档及光盘补丁、《战地1942》v1.2升级档及战网服务器联机补丁、《三角洲3——大地勇士》1.00.42版修改器、《地球时代》v2.0版升级档等

188 秘技屋：《浴血狂滩》秘技、《鱼美人》狂练级法、《天龙八部》、《机甲战士Ⅵ：佣兵》密码、《007：夜火》密码、《NBA2003》调出特殊选手、《荣誉勋章：奇袭先锋》、《神话时代》秘技、《极品飞车：闪电追踪2》廉价购车

吊在钢丝上的英雄

残阳如血。

深秋的枫林在斜阳下映出一片火红，微风拂过，间或几片枯叶飘落，天地之间寂寥无声。

两位女郎，红裙飘动，俏立于枫林之中，冷然相对。

一根枯枝，承受不住风的爱抚，“咔嗒”一声轻响掉下地来。就在此时，两人眼中杀气大盛，寒光闪动，猝然出手。

只见左边女郎，身形暴起，凭空虚渡，眨眼便飞越了数十丈的距离，迅捷无比扑击而至。手上长剑闪闪烁烁，封住了对手的去路。

而右侧少女忽然间飞升而上，长衣飘飘，早已踩上了树尖的柔枝，摇摆起伏，若有若无，宛似仙人出世。左侧女郎见一击不中，半空之中猛然一个转折，长剑如影随形般追踪而至……

正在紧要关头，忽听场外一声大叫：“停！”

卷扬机绞盘嘎嘎作响，钢丝绳缓缓放出，将两位女郎放下地来，旁边有人递上汇源果汁，几位化妆师冲上前去为二人补妆。这时叫停那人怒气冲冲走上前来对二人说道：“张曼玉，你怎么搞的？空中转折的时候要配合钢丝做动作，要不让人一看就知道你是被钢丝拽过去的，那这电影还怎么看啊？连杰，要不你再教教她。还有你，章子怡，站在树枝上要看对手，不要老对着摄影机摆Pose，什么毛病？好了，大家准备好，这段重拍！”

于是众人一阵忙乱过后，二人又站回了原来的位置。摄影机慢慢转动，左侧女郎重新扑将过去，二人战成一团。斗至酣处，场外又是一声大叫：“鼓风机！”六台鼓风机“呜”地一声应声而启，背景上事先准备好的两车枫叶被吹得漫天飞舞，在夕阳里显得是那么灿烂，那么辉煌……

最近张艺谋的《英雄》开始在全国公映，据说盛况空前。于是平安夜我顶风踏雪来到首都影院，准备一饱眼福，却被告知因邻家餐馆失火，影院停电，无法开演。连呼倒霉之余，只好怅然而返。我相信以张艺谋对于摄影的一贯追求，影片的镜头一定拍得如梦幻般精美，只是这影片的名字让我感到有些不自在。

在我的印象里，吊着钢丝飞来飞去的人你可以叫他高空作业工人，也可以称之为杂技表演艺术家，但是好象和英雄这两个字都没有什么联系。于是这电影号称《英雄》，便总让我抑制不住地联想起某种壮阳药物。我一向认为，只要是能够把人性中的优秀品质发挥到极点，克服常人所难以想象的困难障碍，为公众作出巨大贡献的人都可称之为英雄，例如圣雄甘地，虽然从照片里看上去就是一瘦小枯干的小老头，可是你不能否认他是英雄；再比如谭嗣同，一介书生，手无缚鸡之力，好像也没练过九阳真经什么的，可是你也不能否认他是英雄。

由此看来，英雄跟武功高低、相貌美丑没有必然联系，当然跟残剑、无名等诸如此类的酷名字更是毫不沾边。你不能只是因为一个人叫“残剑”，就想当然地认为他一定是英雄。想想看，网上比“残剑”还酷的名字可多了去了。中国人总是喜欢给自己的行为找一些道德上的依据和解释，好像不这样就不够深刻。于是，拍商业片一定要起一个很玄的名字，似乎一这样自己的片子便凭空多出了许多艺术的味道在里面——搞艺术自然比挣钱高尚多了。只是“英雄”这个名字虽然比“角斗士”酷，但是想得奥斯卡奖，恐怕还有些难度。其实本来是商业片，还不如干脆就叫《纽约大劫案》，痛快淋漓地赚钱也没什么不好的啊。

话虽如此，电影拍得好看我当然要看，只是在看的时候我还得提醒自己：这电影虽然名叫《英雄》，可是跟英雄实在没什么关系。

第七届大众软件奖自2002年8月开奖以来，各个奖项均名花有主，唯独万众瞩目的特等奖——一台戴尔顶级笔记本电脑至今仍躺在社长的屋子里蒙尘，搞得众小编每次路过社长办公室便心痒难忍，传闻他们暗地里早已将楼内地形做成CS地图，几支人马日夜演练，妄图上演夺宝奇兵。杂志社内警匪力量对比悬殊，形势岌岌可危，特此公告：

特等奖号码：55459

联系电话：010-88135604

兑奖日期延长至2003年3月1日

请幸运者速来领奖，迟则生变，切记切记！



walker@popsoft.com.cn

完成于2003年01月01日12时59分

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

微软“护航计划”在中国热启动

2002年12月17日，微软（中国）有限公司在北京正式推出“护航计划”，这是微软（中国）有史以来最大规模的企业级服务网络构建举措。通过该计划，微软（中国）将在未来3至5年内投资5亿元人民币，在中国大陆范围内发展150家高水平技术服务合作伙伴，构建起一个覆盖全国100个城市的专业企业服务网络，以帮助企业客户通过使用微软产品，实现生产率、效益和实力的全面提升。作为微软“护航计划”实施的第一步，微软（中国）推出了新的企业免费技术服务。

冠群联想签约航天信息

日前，北京冠群联想软件有限公司，在京举行数据恢复软件新品——问鼎Final Data2.0面市新闻发布会。全国电子信息百强企业之一的航天信息股份有限公司出席了会议，并与冠群联想举行签约仪式，成为其问鼎Final Data2.0产品的全国总代理。

半月聚焦

欧盟出台新法规——打印机墨盒必须通用化

欧盟议会周三一致投票支持欧盟通过新的“电子垃圾”回收法律，其中一条规定，打印机生产商将不能再在他们自己品牌的打印墨盒中加入芯片。这种芯片会阻止多种打印机使用其他公司生产的墨盒。此外，支持这项新法律的人士还表示，这种芯片还使得人们无法对墨盒进行充墨后再次使用。这就意味着，众多打印机生产企业采取的“低价产品、高价耗材”的策略面临失效。

Windows XP暴露危险新缺陷

目前在Windows XP操作系统中新发现的一个缺陷，将使数字音乐用户面临危险。微软公司日前宣布，Windows XP中存在的这一缺陷，将使电脑黑客利用MP3或WMA音乐文件的掩盖控制用户电脑。仅仅是浏览存放MP3文件的一个网页或文件夹，就足以启动这一恶意程序，允许进攻者复制、更改或删除用户电脑里的数据。

AOL得到网上即时通信专利

据《纽约时报》报道，AOL时代华纳近日悄然在美国申请了在线即时信息传递专利，并抢在竞争对手微软和雅虎之前获得专利证明。这意味着未来在商机无限的在线即时信息传递领域展开进一步的竞争时，AOL时代华纳将占到先机，微软的MSN也许面临着巨大挑战。本刊将严密关注未来的事态发展。

升技2003年移师苏州



2002年12月21日，台湾升技集团在苏州吴宫喜来登大饭店，召开了2003年渠道策略研讨会。会上升技集团董事长卢翊存先生宣布，升技集团已决定把主板和显卡生产线搬迁到苏州，台湾仅保留服务器和网络产品的生产。

佳杰、美商携手拓展显示器市场

2002年12月23日，佳杰科技（中国）有限公司与视讯科技厂商优派（ViewSonic）公司，在北京中国大饭店联合宣布，佳杰科技正式成为美商优派公司在中国的行业总代理及其金牌城市代理商，除代理优派公司LCD及CRT显示器产品外，两家公司将主要在显示器行业市场拓展方面展开全面合作。

华旗、微软开展产品合作



2002年12月23日，华旗资讯在北京长城饭店召开新闻发布会。会上宣布微软的MSN Messenger即时消息软件将嵌入华旗的全线迷你王产品，此举标志着双方在移动存储领域战略合作的正式开始。今后华旗用户可利用迷你王中所携带的MSN Messenger安装和注册MSN Messenger，并把即时通信过程中交流的信息存储在迷你王中。

Acer取得新专利证书

专利、标准是目前市场上经常引起纠纷的热点。为保护自己的权益，日前，Acer公司的“Tablet PC能够让平面显示器和笔记本电脑（NB）机身产生直立和平躺功能”的特殊设计，已先后在中国和美国以“平面显示装置及其旋转结构”正式取得专利证书。此项专利由Acer和纬创共同拥有。

Macromedia与Intel在京巡展

Macromedia公司与英特尔公司联手举办的题为“凝聚强大动力、演绎宽广未来——Macromedia与Intel宽带应用技术巡展”（北京站）于2002年12月20日在北京国宾饭店隆重召开。在此次大会上除介绍了Macromedia公司的基于宽带的最新应用开发软件和英特尔公司的宽带应用解决方案外，还推出了最新的基于宽带的未来网络教育和网络互动营销等行业的解决方案。北京是本次巡展的第一站，接下来上海等地也将举办类似的技术推广活动。

信息速递

英特尔数字创意大赛又结硕果



2002年12月14日，以“创意精彩，英特尔数字‘芯’世代”为主题的“2002－2003年度英特尔数字创意大赛”，在北京清华大学正式启动。来自不同行业的专业人士、设计师、数字制作爱好者、学生、媒体工作者等400多名嘉宾，参加了这一隆重的“2002年度英特尔数字创意之夜”活动；另外，“2002年度英特尔数字创意成就奖”颁奖典礼也同时举行。会上分别颁发了“数字影像奖”、“数字图像奖”和“数字动画奖”。

Kingmax新年送“芯”意

新春之际，Kingmax携其全系列产品，为消费者送上一分心意：内存包括DDR400、DDR333、DDR266（SUPER-RAM）、PC150、PC133（SUPER-RAM）；数码存储卡包括市场最为通用的Compact Flash Card、Smart Media Card以及目前较时尚的Multimedia Card、SD卡（Secure Digital Memory Card），还有USB接口FLASH移动硬盘。具体活动请注意各地区通知。



环球

日本：Linux操作系统日前得到了日本索尼与松下公司的大力支持，上述两家公司表示将在未来的“智能”微波炉、电视和其他电子产品中使用Linux软件。索尼与松下所作的决定，对微软公司是个沉重的打击。

德国：德国电信（Deutsche Telekom AG）债台高筑642亿欧元，已将旗下的法国电信分支Siris摆上拍卖日程。作为欧洲最大的电信企业，德国电信的滑坡，预示着欧洲电信行业的不景气。

美国：芝加哥联邦地方法院的法官已计划于今年7月8日，在伊利诺伊州北部联邦地方法院，开庭审理微软在Windows操作系统和IE浏览器中侵犯Eolas专利权的案件。Eolas声称，微软的ActiveX技术侵犯了该公司的网页嵌入交互式内容浏览器技术专利。

英国：英法院判决威盛胜诉，拟对Intel违反公平竞争的行为继续展开进一步的调查，并将要求Intel支付威盛与此案相关的诉讼费用。如何行使专利权看来是厂商今后需要重点学习的内容。

数字IT

80%：英国反病毒公司信息实验室公司发布的消息显示，2002年感染病毒的电子邮件数量与2001年相比上升了80%。专家认为，导致这种状况的原因是病毒自己伪造熟悉的电子邮件地址，使得许多防网络病毒的各种努力变得毫无意义。

1%：2002年第3季度美国互联网广告业终于出现1%的季度增长，这是6个季度以来首次出现的增长。作为网络景气度的风向标，但愿这次增长是互联网行业恢复繁荣的开始。

创新显卡新春献礼

创新科技公司在2003年到来后，对RX9000及RX9000 Pro进行了较大幅度的价格调整，其零售价分别由原来的660元/950元下调为620元/850元。创新3D Blaster5 RX系列图形卡，均基于ATI RADEON 9000/9700技术，是目前市场上的主流产品。

苹果隆重推出iPod新家族成员

苹果电脑公司近日在北京向国内广大消费者推出了Windows版iPod，并宣布北京佳和数码汇公司为其产品的分销合作伙伴。新Windows版iPod拥有5GB、10GB和20GB三种容量。10GB和20GB两种容量的iPod，在业内首次采用固定不动的按钮环，可实现非常高的精确度、准确性和耐用性，并同时可作为移动硬盘使用。



ATI推出镭姬杀手9000Pro黄金版

日前，ATI在国内的首席代理商迪兰恒进再推新品，镭姬杀手9000Pro黄金版隆重上市。此款显卡采用Radeon9000核心，核心频率可达300MHz，以及3.3ns 128bit DDR显存。支持AGP4×标准。市场报价在800元左右。

KTC彩显通过国家高标准测试

康冠公司的KTC彩显，先后通过了CCC、CB、SASO、FCC安全认证以及MPR Ⅱ、FDA、TCO环保认证。近日，KTC彩显又被送至国内最大的认证机构之一——赛宝认证中心，测试的对象是KTC K-7002FD CRT显示器，严格按照国家标准，做15 000小时无故障运行测试并一举顺利通过，这在国内彩显行业尚属首例。

北通电子推出新春促销活动

北通电子为感谢消费者多年来的支持和厚爱，在新春到来之际特推出“精彩嘉年华 大奖任你拿”的活动。凡在2003.1.1至2003.2.28期间，购买北通“USB双打格斗王”“野牛3”产品的用户，可立即获得精美的野牛3图像匙牌一个；填写产品包装内的抽奖表即可参加有奖调查，奖品为Sony高档数码相机DSC-P7、三星时尚MP3播放器YP-E32、罗技新天貂鼠标等。详情请参见北通网站www.betop-cn.com。

声丽电子新春礼品大放送

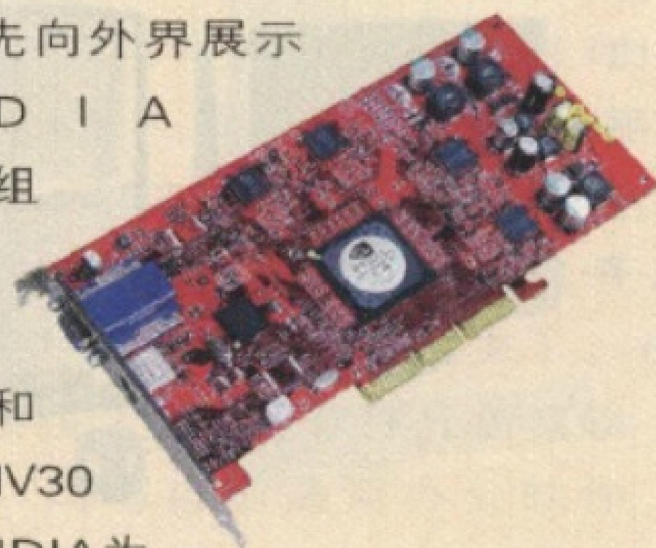
近日，声丽电子联合PConline以及小熊在线两大知名IT网站，举办回馈用户年末奖品大放送的大型抽奖活动，以答谢用户一年来对声丽耳机的厚爱。此次活动设有1、2、3、4等奖，3、4等奖的奖品是声丽电子一流的耳机产品，而1等和2等奖分别设有5 000元和2 000元的高额奖学金。具体活动规则请见其网站页面。

全国软件零售排行榜（2002年12月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星2003	1	《精灵》点卡
2	金山毒霸2003	2	来吉卡3
3	KV3000杀毒王	3	三国彩球卡
4	豪杰超级解霸3000	4	《传奇》点卡
5	足彩668	5	《魔力宝贝》点卡
6	2002诺顿网络安全特警	6	金庸刮刮卡第2代
7	诺顿防毒2002	7	《终极刺客Ⅱ——沉默杀手》
8	快车大典二合一	8	《决战》点卡
9	东方快车2003	9	《大话西游Ⅱ》点卡
10	我拍我酷	10	《葵花宝典》
	综合类		
1	新东方背单词2	6	BBC新闻听力
2	网页·网站设计五件套	7	李阳疯狂英语
3	疯狂打字员Ⅱ	8	洪恩全能背单词
4	电脑世纪行	9	洋话连篇MP3
5	我爱背单词2003	10	美国之音新闻听力MP3

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

微星新品显卡登场



日前，微星率先向外界展示了基于NVIDIA GF4Ti4800SE芯片组的新品显卡——GF4Ti4800SE-VT，GF4Ti4800和GF4Ti4800SE是在NV30正式上市之前，NVIDIA为了取代原有高端的NV25而推出的AGP 8×版本。此款微星显卡在板形和布线上都与GF4Ti4600/4400的超大卡型类似，采用8颗4M×32 mBGA封装的SAMSUNG DDR显存，共128MB。目前该产品的进一步详细情况还有待于NVIDIA透露。



图片新闻



波士顿科技展上出现了拥有圆形机箱的电脑。

“镭丽”9500新品上市

联维尔科技近日向市场推出了“镭丽”RADEON9500显卡。该产品是针对GF4Ti4200 8×与GF4Ti4400 8×之间定位的一款显卡。采用的是R300图形芯片。其板载64M DDR内存，内核频率为275MHZ，显存频率为540MHZ。并集成了VGA、TV-out和DVI接口，而且完全支持DirectX 9.0，是直面NV28系列显卡竞争的显卡。市场价格为999元。

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

捷波屠龙400主板闪亮登场

捷波科技日前推出了屠龙400MAX的大众版本——屠龙400（J-V400DA）主板。该主板采用VIA KT400芯片组，支持200/266/333MHz系统前端总线；支持AMD Athlon/Athlon XP/Duron/Morgan全系列CPU；支持最高3GB DDR400 SDRAM；支持最新ATA133的IDE传输规范；内置AC'97声卡；集成捷波独创的“电源净化器”技术、“分身精灵”多重启动技术和内置PC Health系统监控程序，是市场上非常具有竞争力的产品。

昂达2.4×DVD+RW上市

昂达科技近日推出2.4×DVD+RW。它采用IDE接口，兼备DVD+RW/DVD+R（刻录速度为2.4倍速，相当于CD-R的22倍速）、CD-RW/CD-R（10倍速/16倍速）和DVD-ROM/CD-ROM（12倍速/40倍速）的功能；数据传输率约为3 300kbps；缓存为2MB并采用了Lossless linking & JustLink技术，来最大限度地减少等待刻录时造成的误码。无论是用于系统备份或是观看DVD影片，都表现出稳定的性能。

极光特丽珑套装正式上市



具有500流明超高亮度和850：1对比度的NESO极光特丽珑显示器套装，日前终于出现在各大电子市场。此次新推出的特丽珑显示器共有HD770A、HD786FD和HD797P三款不同型号，其带宽分别为110MHz、185MHz和210MHz，有橙、银、黑3色。最先上市的HD770A市场价格为2180元。

矽统科技再推AMD平台芯片组



矽统科技（SiS）于2002年12月23日，正式发布了其最新AMD平台芯片组SiS746FX。SiS746FX率先支持333MHz CPU前端总线，高性能DDR400内存，AGP 8×界面以及MuTIOL 1G等功能。该平台可大幅提升系统运算速度，为用户提供更为优异稳定的操作环境，使处理器发挥出最强劲的工作性能。

飞利浦推出MC5.1多媒体音箱



近日，飞利浦在北京推出了“战鼓”系列音箱。该音箱采用的是一套5.1声道的电脑音响系统，其超重低音系统采用“下点火”反射式设计，可使低音系统产生独特的低音效果。MC5.1音箱外形小巧，适合空间不大的个人用户，而且具有相当的扩展性能，可与个人电脑、CD/DVD/MP3播放器、电子游戏机、耳机或其他外接影音器材直接连接，适合多种应用场合。

金山毒霸病毒预告

1月15日、30日： VBS欺骗（TVKid.A/VBS）病毒，是一个Visual Basic Script文件，会感染HTML文件并且修改Autoexec.bat文件，反复弹出令人讨厌的消息对话框。发作时弹出消息框，若按下任意键，会显示“Hello Tvkid”，反复出现。主要通过文件传播，危害程度低。

1月19日： 蓝德（Lad/PE）PE病毒，大小1 916字节。它能运行在所有的微软32位操作系统上（Win95/98/Me/NT/2000/XP），感染Windows系统PE文件。当此病毒被激活时，不会占用内存，但弹出简短的消息框。该病毒会损坏系统文件。通过文件传播，危害程度低。

1月31日： 肢解蠕虫（Chainsaw/Worm）病毒，向所有的共享驱动器中拷贝Chainsaw.exe文件，具有隐藏属性。当该蠕虫运行后会检测是否存在ZoneAlarm防火墙，如果存在会将它关闭；如果检测到局域网中的其他机器有NetBOIS漏洞，便会利用此漏洞进入主机，自行安装并启动。病毒还会在被感染的主机中释放一个木马程序。这是一个具有多功能的病毒，共享目录出现如下文件：Chainsaw.exe。通过文件传播，危害程度中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户尽快到www.duba.net下载新的升级包。
金山毒霸网络版即将上市，诚征代理商，电话：（010）62524868-294
如发现可疑文件，请E-mail至：virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail: sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：（010）86243222



方正卓越影音王系列出世

2002年12月17日，方正家用电脑的新一代旗舰级产品——卓越影音王进入市场。该产品采用方正电脑在Internet应用、多媒体应用、智能控制和人机工程领域的多项最新科技，具备电脑、电视、影音3种应用模式，实现了电脑主机与各功能模块之间的组合、变换和移动，提高了电脑与家电的互动互通。而一段时间以来，主要电脑厂商在电脑家电化方面的努力，也预示着IT娱乐化、简易化的发展趋向。

Adaptec公司发布新Ultra320系列

Adaptec公司日前发布了Ultra320 SCSI系列新产品，包括Adaptec 39320D-R SCSI、39320-R SCSI、29320D-R SCSI和29320LP-R SCSI卡。SCSI不算是太新的技术，但是Adaptec此系列产品在稳定性、兼容性等方面取得了重大进展，使得新技术的应用成为现实。

中北高科全新轻骑兵音箱登场

电脑音响厂商中北高科，在新年推出一套典型的2.1声道多媒体音箱产品——“轻骑兵B2298”。整套音箱由1只低音炮和两只卫星箱组成。整个箱体均采用优质中密度板制作，可有效杜绝谐振和箱体噪声，并有紫、银白、蓝、黑4种颜色可供选择。市场零售价为156元，而且附送轻骑兵LC-100时尚线控1只。



言论

“中原是必争之地。”

——ATI总裁何国源谈及中国市场时说

“我们希望成为大陆的宏基，但是能不能做到，还要看我们的努力和消费者的支持。”

——七喜电脑公司总裁易贤忠谈公司发展战略

“有什么大惊小怪的？”

——广州的消费者对于可拍照手机泰然处之

“不要因噎废食。”

——法律专家对于可拍照手机消费的点评

“所谓勇气，就是你认为什么是正确的，然后尽可能地去执行。”

——HP公司女总裁卡莉·费欧莉纳如是说

美达推出海神15合1随盘

日前，美达科技推出了新一代具有防水性能的15合1功能产品——“海神随盘”，并对防水的技术功能申请了专利，填补了这项技术的空白。电子产品的防水、防潮技术必将引起业界的关注，成为未来电子产品最重要的技术突破方向。

中文之星推出声位笔

近日，北京中文之星数码科技有限公司推出了一款手写应用产品——声位笔。它采用声纳技术，实现自然手写笔迹即时输入；主要由手写笔、手写信号接收器（纸夹）、USB连接线、声位笔软件光盘或软盘组成，可与目前通用办公软件PowerPoint组合使用，广泛应用于商务、教学、会议、讲演等场合。市场价格：960元。

双敏电子新春众多产品上市

值此新春之际，双敏电子向市场推出了一系列新品。首先是新款48×刻录机“优刻王”CRW-4816A，它支持最大48速CD-R刻录，16速CD-RW复写，内置2M缓存和SuperLink防刻死技术；其次是推出了超大散热片的速配6700L GeForce2 MX400纪念版显卡。为了控制噪声，UNIKA放弃了传统的风扇设计，而采用超大铝合金散热片，异常安静；还有基于NVIDIA GeForce3 Ti200的显卡——速配8000，它采用GeForce3 Ti200核心，配备3.8ns的DDR显存，并更换为紫色的Ti500 PCB。


快看高手版4000

炫目度：
口水度：
性价比：

厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年12月（两款相同）
售价：790元（两款相同）
附件：说明书、质保单、底座、卡式脚架、驱动光盘、MGI PhotoSuite 4 SE、MGI VideoWave 4.0 SE
推荐：普通电脑用户（快看高手4000）
附件：说明书、质保单、便携盒、驱动光盘、MGI PhotoSuite 4 SE、MGI VideoWave 4.0 SE
推荐：移动办公用户（快看随身版）
咨询电话：010-65813833




快看随身版

炫目度：
口水度：
性价比：

独具特色的新款罗技摄像头

搬新家、装宽带、载电影、下软件，几百兆的东西眼都不眨一下，可聊天还一如既往地敲键盘、看文字，太没追求了吧？要用视频才对得起这么大的带宽呀。说到视频自然少不了摄像头，近两年摄像头新品层出不穷，不过大多是中低端产品，多数用户的心理价位在300元以下，但这样的产品往往使用CMOS传感器，效果不佳。

我们这次拿到了罗技新推出的快看高手版4000和快看随身版（以下分别简称4000和随身版），前者是快看高手版3000（以下简称3000）的后续版本，后者则是全新产品。4000的外形与3000如出一辙，不过底座进行了重新设计，记得我们在2001年底测试3000时，曾提出它的底座设计不合理，重心偏高，不易摆稳。新设计完全杜绝了这种现象，USB连线也变得柔软多了，不会再干扰产品的摆放。另外它仍配有一个可用于笔记本及液晶显示器的卡式脚架。

随身版则非常小巧，基本是一个长方体，镜头盖和卡式脚架都可折叠隐藏于其中；塑制外壳外包有一层铝制壳体，进一步增加了外壳强度。USB连线比较短，只有80cm，用在笔记本上自然不成问题，但用于配备液晶显示器的台式机就不太合理了，我们认为最好能附送1根延长线。附送的便携盒样子很酷，且增加了产品的移动性。另外，由于随身版没有普通的底座，所以很难在配备CRT显示器的电脑上摆放，因此不建议此类用户购买。

两者的内部构造虽有很大不同，但采用的元件却一模一样，都采用了Sony的30万像素CCD传感器，动态画面的最高解析度为640×480，最高可达30fps；通过插值运算，静态图像解析度最高可达1280×960；可以认为它们是采用不同外形设计的同一产品，售价也毫无二致。产品都内置了麦克风，手动对焦范围是15cm至无穷远，不过调焦环都不太容易转动，希望能加以改进。它们采用Philips的图像处理芯片，该芯片也集成了USB控制器，支持USB 1.1标准。

二者在主流配置下均可播放流畅的画面，但画质相对罗技以前的同类产品没有明显提高，比较遗憾。毕竟一年后，人们对画质的要求已起了变化，如果不前进就等于退步。插值效果还不错，和低解析度照片的质量十分接近。

说明书有4种文字，不过内容较简单，对安装以外的操作特别是软件方面几乎没有介绍。它们均附送了MGI的PhotoSuite 4 SE和VideoWave 4.0 SE，这两款软件都具备8种语言，但不包含中文，本地化工作还有待加强。罗技自己的摄像头软件ImageStudio已升级到7.2，另外还有一款IM Video Companion软件，可支持时下较流行的MSN Messenger和AOL Instant Messenger。



编辑点评

作为快看高手版3000的后续产品，4000的性能表现没有明显提高，但软硬件上的多处改进使得整个产品更成熟，功能也更丰富。随身版非常便于携带，是笔记本的理想伴侣，但难于在CRT显示器上摆放使得其用途有一定局限性。二者的价格仍不能令人满意，不过它们的出现可能会带来老产品的大幅降价，这对用户倒是个好消息。


游戲悍將
Game Union


精英电脑
北京讯怡
Beijing Speedy
eSofnet
龍族
第三波軟件(北京)有限公司
宏碁戲谷


整合超强
Xabre GPU
独立64MB DDR显存
游戏主板



厂商：创新科技（Creative）
上市：2002年12月
售价：170元
附件：外置变压器、卫星音箱支架、保修卡
推荐：采用低端创新声卡的用户
咨询电话：010-64255500

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

于无声处听惊雷——创新雷暴音箱

最近，创新推出了2款针对中国市场、售价在200元以下的普及型2.1音箱——雷暴SBS370和SBS350，我们于第一时间拿到了相对高档的SBS370（售价仅比SBS350高出约20元）。

SBS370是典型的2.1多媒体音箱，典雅的色彩组合（蓝灰、乳白）能和谐地与周围环境搭配，箱体小巧轻盈，空间狭窄的环境也能轻松放置。卫星音箱采用塑料箱体，做工精良，仅就外观工艺质量而言，完全看不出低端产品的"特色"。卫星音箱配备2.5" HTL喇叭，兼顾中、高频回放，功率为5瓦。卫星音箱的音频线长约2m，足够在大范围内自由摆放；创新为卫星音箱配备了可拆卸的支架，有一定扬角，可在音箱摆放位置较低时使用。


小巧可爱的卫星音箱

由于结构简单，SBS370安装起来很方便。与许多低档音箱将电源开关放置在箱体上的做法不同，它拥有一个小巧方便的线控器，上面有音量控制和电源开关，一伸手就可以完成调节操作，不经意的细节显现出了独到之处。


带有电源开关的线控器

不少音箱将变压器内置于箱体内，这样在一定程度上节约了成本，但也造成一些负面影响。比较突出的是散热问题，我们都知道变压器发热较大，加上箱体内的功放电路，如果没有很好的散热，会对使用寿命造成一定影响。SBS370提供了一个外置变压器，能输出稳定的11.5伏1600毫安电流。

低音炮功率为11瓦，采用5"的倒相式MDF（中密度板）木质低音单元，尺寸仅为19cm×16cm×26cm。倒相式设计拥有很好的低频延展性，动态范围更大。打开箱体，由于没有了变压器，电路板精简了许多，滤波电容使用并不多，最大的也只有3300uF；功率放大器和运算放大器分别是飞利浦TDA8510J和雷声RC4558P，前者可提供26瓦×1+13瓦×2共3声道输出，对付SBS370的单元绰绰有余。箱体底部有防震胶垫，尽量避免低音单元对其他设备的影响。

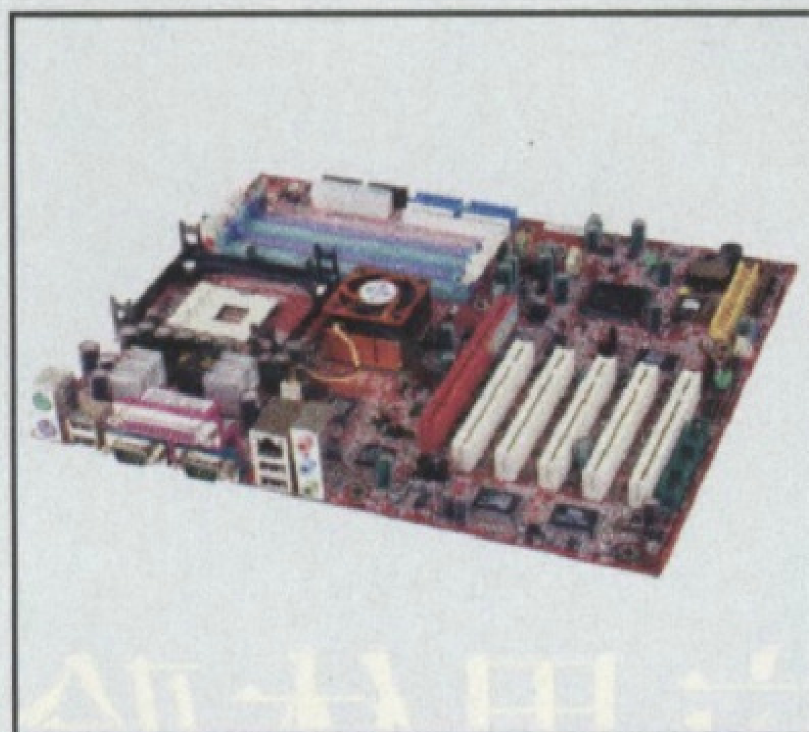
从上面元器件可以看出，SBS370虽然是一款低端产品，但拥有不错的品质。就它的价位而言，搭配的声卡应该是低端的SB PCI128或Vibra128，我们知道，创新音箱配合创新自己的声卡往往有较好表现，因此这两款声卡的用户不妨多多留意SBS370。我们选择了SB Audigy及帝盟MX400、Vibra128声卡与之配合，进行试听，以它在SB Audigy上的表现为主。

一般音箱开机时会有"嘭"的电流声，这款产品同样存在这一问题，但声音控制得非常小，在正常音量下几乎听不见。它的防磁设计相当成功，即使紧靠显示器也没有任何影响。

SBS370在频响范围测试中表现不错，基本上可达到40Hz～20kHz的标称值（不过有些勉强，稳定输出大概在50Hz～12500Hz之间），这在同档次产品中不多见。在音乐表现力上，SBS370依然没有摆脱X.1音箱"两头大，中间小"的毛病，人声表现方面较薄弱，但高、低频比较出色，能在DVD回放、游戏中大展拳脚。测试过程中，我们发现帝盟MX400声卡和这款音箱配合效果比较一般，而在两款创新声卡上则效果不错。

编辑点评

以往创新音箱给我们的印象总是贵族姿态，而这两款200元以下新品让人非常心动，特别是数量庞大的创新低端声卡用户很有必要考虑它们。



厂商：微星科技（MSI）
上市：未知
售价：未知
附件：说明书、快速安装指南、Serial ATA RAID安装指南及驱动软盘、驱动光盘、MSI DVD 3.1安装光盘、机箱挡板、Serial ATA硬盘线2根、光纤扩展接口1个、D-Bracket 1个、IDE硬盘线及软驱线各1根
推荐：高端台式机和入门级工作站用户
咨询电话：010-82511688

炫目度：
口水度：
性价比：未知

晶合实验室 小虫

双通道DDR的威力——微星GNB MAX主板

Intel决定放弃与Rambus的合作之后，DDR已成为事实上的内存标准。DDR制造工艺简单、售价低廉、存取时间短，只是带宽不如双通道RDRAM。面对贪婪的具有533MHz前端总线的P4，最前卫的DDR400也只能提供约3.2GB/s的内存带宽，仅为P4数据总线带宽的75%，难以发挥P4的全部性能。用提高频率的方法增加DDR内存带宽会大幅度提升成本和制造难度，已被证明缺乏发展潜力；另一种带宽解决方案是对称传输，采用类似RDRAM的双通道传输方式可立即获得2倍于单通道的带宽，要知道PC1066在单通道下带宽也只有约2.1GB/s。如果芯片组支持双通道DDR传输，那么就可用廉价而成熟的DDR266内存获得相当于双通道PC1066的4.2GB/s内存带宽。

最近，Intel推出代号为“花岗岩湾”（Granite Bay）的E7205芯片组，支持双通道DDR传输，用来取代i850E作为高性能PC和入门工作站芯片组。E7205和i850E相比有很大优势：支持的最大内存数量达到4GB，i850E只有2GB（PC1066模式下只有1.5GB）；E7205支持AGP 8×，而i850E则只支持AGP 4×；它配备ICH4南桥芯片，支持6个USB 2.0设备，而i850E的ICH2只支持USB 1.1；最重要的是，E7205可用廉价的DDR266内存代替昂贵的PC1066 RDRAM。目前256MB的PC1066大约要1200元，而相同容量的DDR266只要470元左右，对于动辄需要上GB内存的工作站用户可节省很大一笔开支。不过E7205芯片组需要6层PCB板，芯片组价格也高达57美元，所以相应的主板也不会便宜。

E7205在很多规格上都领先于威盛和矽统的相应芯片组，不过在南北桥总线带宽上，E7205的Intel Hub只有266MB/s，威盛的V-Link 8×已达到533MB/s，矽统的MuTIOL 1G更拥有1024MB/s，相信推出ICH5南桥时Intel会对此作出调整。然而Intel在芯片组方面牢牢把握着先机，在威盛早先的产品规划中，P4X333就支持双通道DDR，不过威盛最终将双通道DDR支持交给P4X600，矽统也将在SiS655以后支持双通道DDR，但它们还是落在了Intel后面。另一个让威盛和矽统头痛的问题是：它们支持超线程技术的芯片组还没有落实，且即使研发成功也不会得到Intel的认证！

虽然i845GE/PE早已支持DDR333，但E7205最高只支持DDR266，要想让它支持DDR333只能通过超频P4来实现。但由于面对工作站用户，E7205不会有很好的超频性能；而且将Northwood P4超到166MHz外频也不容易，因此用双通道DDR266搭配133MHz外频的P4是最好选择。与E7205对应的下一代工作站芯片组的代号为“Canterwood”，支持双通道DDR400内存、800MHz前端总线P4、AGP 8×、搭配ICH5，但增加了对ECC内存及“Turbo（加速）”模式的支持。Turbo模式可借助英特尔的“Fast Si（快速硅）”技术来实现，能显著减少FSB与内存间的传输等待时间，可提升3～5%的系统性能。如果2003年Intel真的致力于800MHz FSB P4及相关

商业性能测试：

测试软件	SYSmark2002	CC Winstone2002	Business Winstone2001	SiSoft Sandra2002		WinBench99 2.0		Photoshop 7.0
测试项目				整数内存带宽	浮点内存带宽	商业磁盘性能	高端磁盘性能	
i850E	311	46.1	81.2	3338	3332	18500	35400	230
E7205	313	48.1	80.6	3396	3396	18300	34700	228

3D性能测试和处理器测试：

测试软件	3DMark2001SE	Quake III 1.32			UT2003	Super π 1.1	Lame3.94	Divx 5.02
测试项目		800X600/16Bit	HQ1024X768	HQ1600X1200	DM-Antalus	104万位运算	MP3编码	MPEG4编码
i850E	15521	355.5	349.7	209.2	61.18	50	37	38.46
E7205	15731	358.7	355.2	209.6	63.43	49	37	39.47

注：Photoshop、Super π、Lame和Divx这4个项目的单位都是秒，时间越短越好；其他项目的分数都是越高越好。

CMI8738音效芯片，支持6声道和数字输出。

Intel千兆以太网芯片，PCI总线，带MAC和PHY，可实现许多专业控制功能。

E7205北桥芯片，采用FC-BGA球顶封装。

VIA VT6306芯片，支持3个IEEE 1394接口。

2个电感线圈整合在一起，酷似变压器，可实现更好的电流输出。

主板上的IEEE 1394扩展接口。

AGP 8×Pro 50插槽，广泛应用在专业显卡领域，如3D Labs Wildcat 71XX、ATI FireGL X1/Z1系列 。

ICH4南桥芯片，支持2个ATA/100接口、6个USB 2.0接口、6声道AC'97和6根PCI。

主板上的两个Serial ATA接口。

串行ATA芯片，提供两个150MB/s的Serial ATA接口，支持RAID 0和RAID 1，还可桥接一个IDE接口。

芯片组的推广，威盛和矽统恐怕更难跟上它的脚步了。

我们在第一时间内拿到了基于E7205芯片组的微星GNB MAX（MS-6565）工程样板，它集大量新技术于一身，并有不少独特之处，详见本页上方图示。

除更换主板和内存（128MB×4 Kingmax DDR333）外，我们采用与P4 3.06GHz测试完全相同的软、硬件环境（详见本刊2002年第23期“新品初评”栏目），内存模式设置为双通道DDR266（2-5-2-2），测试成绩表见上页。

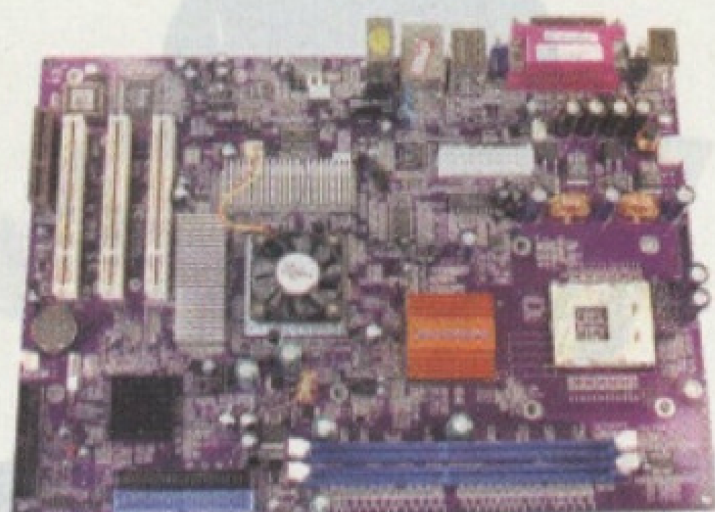
E7205在绝大多数项目里超越了i850E，虽然磁盘性能稍微逊色，但无论从应用和游戏的角度看，前者都全面领先，即使在内存带宽测试中也是如此。尽管只是工程样板，GNB MAX运行得非常稳定，在长时间大负荷的测试里没有任何异常。单数的内存条插在GNB MAX上也可工作，如果是1条则自动转为单通道模式，3条则自动屏蔽多余的一条，优先采用双通道，这比i850E灵活多了。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

这款功能非常齐全的微星GNB MAX给我们留下了深刻的印象，无论外观、性能还是功能都令人赞赏。它的附件丰富，也十分实用，说明书非常详尽，但都没有本地化，光盘提供多语言界面和多种实用软件。很明显，真正的RDRAM接班人已出现了，双通道DDR无论性能还是平台性价比都优于双通道RDRAM，必将大行于市。



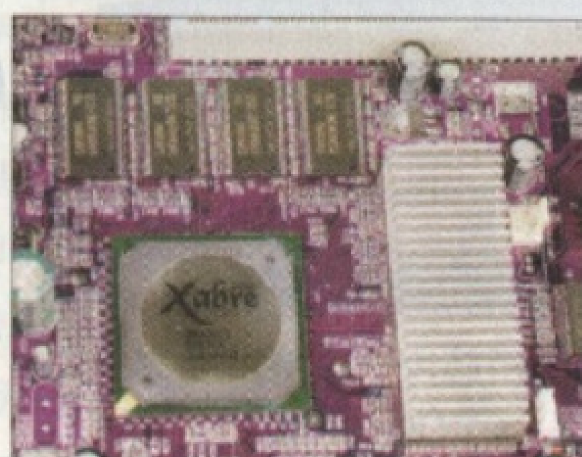
厂商：精英电脑（ECS）
上市：2002年12月
售价：999元
附件：不详（工程样品）
推荐用户：办公用户、初级玩家
联系电话：010-82628866

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

集成Xabre 200显卡的精英648主板

作为市场中低价PC及办公用机的首选，整合型主板取得了不小的市场份额，但大部分整合型芯片组的内置显卡都较为低档，即使是显示性能相对较为强大的NVIDIA和ATI整合芯片组，3D性能也难以让玩家满意。整合在芯片组中的显示单元，必须考虑到芯片的复杂度、制造成本、散热能力，另外其显存大都采用共享系统内存方式，也影响到性能的发挥。



集成的Xabre 200显示芯片和独立显存

最近，精英推出了P4S8AG主板，采用SiS648芯片组，集成独立的Xabre 200显示芯片，板载64MB三星5ns DDR显存。同时，它通过集成的CMI9739音效芯片提供6声道输出，并板载VIA VT6103 10/100M网卡芯片及IEEE 1394控制芯片RTL8801B。该主板提供4个USB接口和1个IEEE 1394接口（主板上还有USB和IEEE 1394扩展针脚各1个），功能相当齐全。



齐全的接口

这款主板的特殊之处在于，其集成的显示系统基本不占用系统资源，居于主板中央位置的显示芯片和显存、配套元件自成系统。它的南北桥芯片和显示芯片、显存芯片上均覆盖着散热器，可保证集成度较高的主板在运行时的稳定性。由于集成显卡占用AGP总线，因此主板没有提供AGP插槽，并且将PCI插槽减为3个以节省空间，由于已集成了众多功能，3个PCI应够用了。P4S8AG还提供1个CNR和2条DIMM插槽，最大支持内存总量为2GB。

虽然我们拿到的是一块P4S8AG的工程样板，但在测试中其稳定性相当不错。测试平台如下：P4 2.53GHz处理器，256MB Kingmax DDR333内存，WD 1200JB硬盘；安装Windows XP英文专业版+SP1、SiS PCI IDE驱动2.02.01.0 WHQL版及AGP驱动1.13 WHQL版，显卡方面安装光盘中自带驱动程序，版本号6.13.10.3070。测试结果如下（对比系统为采用GeForce4 Ti4600显卡的SiS648主板，其他配置相同）：

测试项目/主板		精英P4S8AG	SiS648+Ti4600
SysMark 2002		250	260
Winbench99 V2.0	商业磁盘性能	26000	26400
	高端磁盘性能	47200	46600
Super π v1.1	104万位	72秒	71秒
3DMark2001 Pro SE	1024X768/32bit	6218	11865
QuakeIII v1.30 DM6	Fastest	299.1	348.3
	HQ 1024X768	170.7	288.9
UT 2003 DM-Antalus	800X600 32bit	20.78	未测

除显示单元外，其整体性能并未因集成显示系统而有明显下降，Xabra显卡也基本发挥出了应有的性能，虽然对于UT 2003等较新的游戏已有些力不从心，但完全可以胜任一般娱乐，3DMark 2001 SE中6218分的成绩即使和中低端显卡相比也是很不错的。

P4S8AG主板的BIOS设置中，对内存频率的调节是通过改变CPU/DIMM频率比实现的，因此其支持的内存频率比较多，且有一些特殊频率如150MHz、225MHz等。这款主板有一个非常特殊的问题，在BIOS中关闭并口和串口时会导致系统非常不稳定，看来其BIOS还有待完善。



编辑点评

作为较高端的整合型主板，其性能表现让人比较满意，不过集成的显示芯片和显存无疑会增加不少成本，且取消的AGP插槽也减小了用户的升级空间。好在参考价格被控制在千元以内，性价比很高。



厂商：艾利和（iRiver）
上市：2002年12月
售价：1560元
附件：说明书、线控器、森海塞尔MX300耳机、1450mAh充电电池×2、电源适配器、外接电池盒、绒布袋
推荐：喜欢MP3，又不太满意现有MP3播放器的用户
咨询电话：010-82610963

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

支持MP3和WMA的CD播放器



这款支持MP3的CD随身听——iMP-400由韩国最大的MP3播放器厂商iRiver生产，在2002年第24期的新品初评中，我们曾介绍过它的MP3播放器。

iMP-400能支持MP3、WMA和ASF，虽然这已不新鲜，但iRiver在设计上还是有独到之处。这次iRiver仍请来了"INNO"的设计师为iMP-400度身定做外形，它并未采用时下流行的纯圆设计，而更类似于早期产品的外形，只是体积小多了。酒红色的面板显得高贵典雅，给人留下深刻印象；此外它还有一款银色面板的可供选择。iMP-400是在中国生产的，做工较精细，不过塑制部分的模具上不是特别理想。



装入2节口香糖型充电电池。

iMP-400随机提供了两节超霸（GP）的1450mAh口香糖型充电电池，它还可外接电池盒，增加两节5号电池，这样播放时间就可达到23小时左右，不用电池盒则只有8小时左右，与同类产品相比，这个时间不太理想。iMP-400没有"座充"，使用外接电源的同时就可为电池充电了。主机表面十分"干净"，除几个必要的插孔外，就只有一个3维控制旋钮，用来完成基本播放功能及音量调节；其所有功能都可用线控实现，笔者很喜欢这种简洁的设计。

线控器是该产品的一大亮点，它有着酒红色的面板及银色磨砂质感的按钮，外形大方而时尚，可显示4行文字的大液晶屏引人注目，矩阵式的蓝色背光也是很流行的设计；液晶屏界面的布局及控制方法与之前测试的iRiver MP3播放器十分类似。由于iMP-400所支持的音频格式较多，又有FM收音机的功能，所以除线控正面有一组5维按钮外，两侧还各有一个3维旋钮。总的来看操控设计很合理，使用时并未感到任何不便。



功能齐全的线控器

该产品仍配备了森海塞尔的MX300耳机，该耳机我们上次介绍过，与同类产品相比音质属于中上等水平。除CD音轨外，iMP-400还支持MP3、WMA及ASF格式的音频文件，并可接收FM。我们发现它能很好地支持上述音频格式，且支持最大99级目录，FM收音效果也相当不错。另外，它能支持各种常见的CD-R及CD-RW；从刻录方式上讲，它支持常用的光盘一次性刻录、多区段刻录和增量包刻录。

iMP-400内置16MB的避震缓存，CD避震时间长达180秒，MP3和WMA的避震时间则分别为480和960秒，基本可应付各种程度的颠簸；不过因为缓存较大，需要较长时间预读，从按播放键到开始播放CD的时间大约需要16秒；当震动超出避震极限而使音乐暂停时，恢复时间也较长。在震动较小的环境中听音乐时，将避震时间设置为45s（共有45s和180s两个档位）可在一定程度上避免这一情况。

随机带有中、英文说明书各一本，内容翔实。黑色绒布套手感很好，可防止随身听被划伤。固件（Firmware）可自行升级，只需将升级文件刻在光盘上"播放"即可；我们将其升级至1.02版，升级过程约12秒。除避震缓存外，它还内置16MB闪存用于存放字库，因而能支持多达37种语言。



编辑点评

作为一款CD随身听，iMP-400的性能不算太突出，但对于电脑音频格式及刻录盘的出色支持，使得它成为MP3爱好者的新选择。价格偏高、电池寿命较短是比较遗憾的地方，希望其后继产品能加以改进。

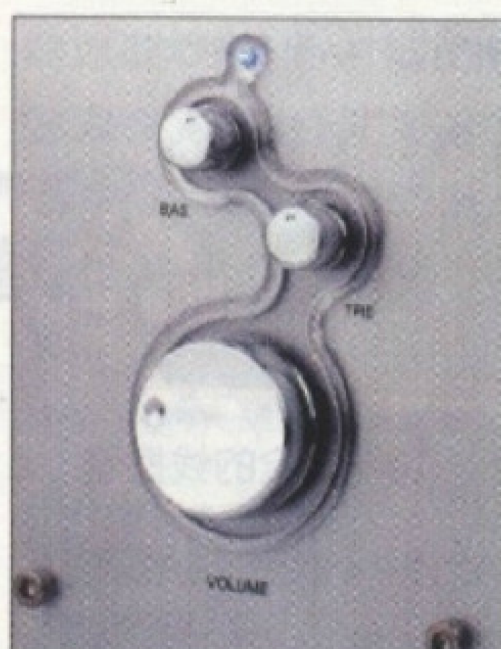


厂商：爱德发集团（Edifier）
上市：2002年12月
售价：290元
附件：3.5mm立体声插头/双RCA音频线一条、说明书及保修卡
推荐：普通多媒体娱乐用户
联系电话：010-82853182

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋
性价比：羊羊羊𦍌

晶合实验室 尺子

漫步者新款2.1音箱



低音炮上漂亮的控制面板

漫步者近来推出了多款音箱新品——R201TⅡ、R331T、R301TⅡ及表现突出的R4.1TⅡ。从它们的外型不难看出，爱德发在新产品的设计上着力突出了现代感，我们这次收到的这款R331T 2.1音箱也是如此。

漫步者R331T整体均为银灰色，便于搭配各种颜色的机箱及外设。低音炮上由音量、重低音、高音调节旋钮和幽蓝色的电源指示灯组成的面板很吸引人，该面板使用铝材制成，其上部的弯曲设计既美观，又可作为搬运时的把手。卫星音箱上的曲边透明夹板设计也很独特，为箱体外形带来了视觉上的延伸。箱体由中密度板制成，做工较为精细。



低音炮上部的弯曲设计很美观，并可作为搬运时的把手。

音箱的连接方法很简单，只是音频线稍短了一些，布置音箱时会有所限制。我们在使用中发现，它的旋钮表面比较光滑，转动起来不太方便。低音炮采用5″纸盆低音扬声器；卫星音箱采用两分频设计，有效地改善了中、高音的表现力。高音单元选用了球顶扬声器，中音单元采用3″纸盆扬声器。扬声器单元均做过防磁处理，我们试验了一下，即使将音箱贴近显示器屏幕，也没有发现任何磁化现象。

测试中用的声卡为SB Audigy，测试软件为Audio 100 Audio Tester v0.1。实测频响范围从31.5Hz到16kHz，低音表现出了较好的下潜深度。和同类产品相比，这款音箱的性能还是不错的，在这个价位上，应属中上等水平。



两分频设计的卫星音箱能有效改善中高音的表现力。

主观试听分为自然声响、器乐、人声和娱乐4个方面：

一、首先是24bit的高品质试音碟，我们选用了其中砸碎玻璃和鸟叫的声音来测试高音，声音干净明亮，接近自然，但明显缺少穿透力。

二、器乐部分采用经典的《加州旅馆》（鼓乐片段）测试音箱中低音的表现能力，当熟悉的鼓声响起时，中低音的饱满度表现平稳，音色偏冷；马友友的大提琴演奏一直是测试古典音乐中泛音的“利器”，动人的琴声被展现得恰到好处，但随着音量的减少，回放的真实感也会随之减少，泛音的质量也有所衰减。

三、小野丽莎的《我的BOSSA NOVA》是人声与乐声配合的经典范例，我们用它来考察音箱对人声的诠释能力。小野丽莎那带有巴西风情的歌曲中蕴含着富于变化的高中低音，再加上乐器伴奏的多变，更造成了背景环境复杂。试听时感觉整体效果还是出来了，但在有些地方，各种音色的结合略有点牵强。

四、R331T在DVD和游戏中的表现只能算是中规中矩。



编辑点评

这是一款性价比较好的2.1音箱，外型靓丽，音质表现不错，低音相对出色。不过由于它的功率较小，为达到比较好的音响效果，我们建议在较小的房间中使用。



厂商：北京世纪东方科技发展有限公司
上市：2002年12月
售价：38元
附件：1CD、100页用户手册（中文）
推荐：使用PC背记英文单词的用户
咨询电话：010-62118226

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 尺子

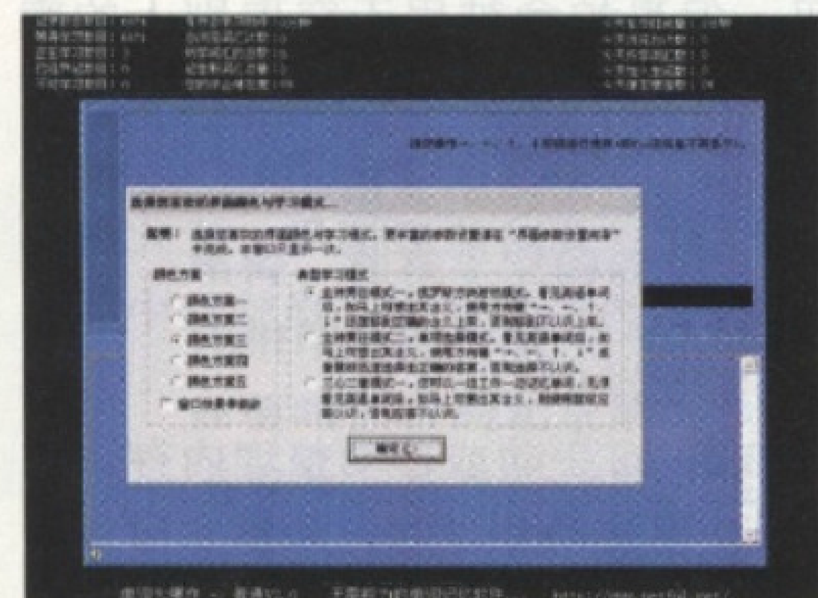
词汇大爆炸

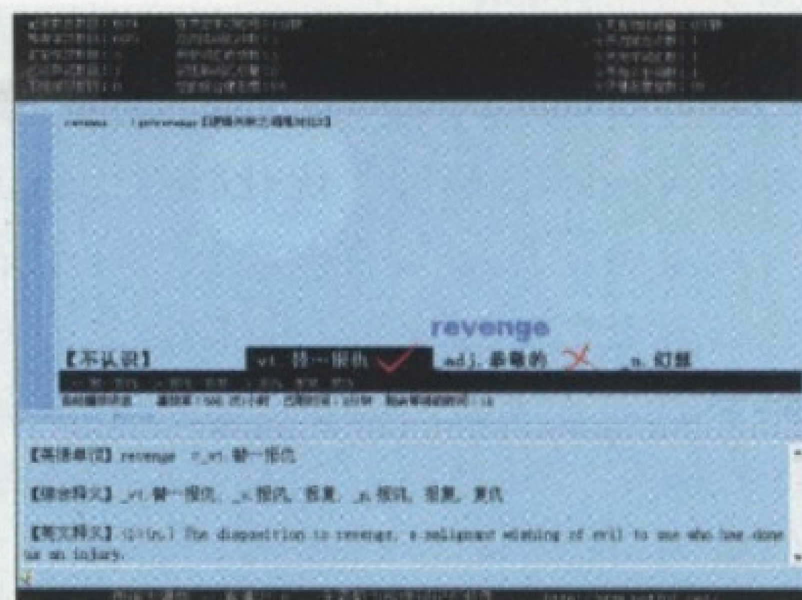
目前，市场上背单词软件的品种已经非常多了，其庞大的词库、基于PC的搜索功能无疑是砖头般的词典所无法替代的。我们这次收到的《词汇大爆炸》就属于这类软件，它是《词汇通霸》2.0版的升级版本。

一般来说，此类软件依托的数学模型和本身易用性很大程度上决定了软件良莠。《词汇大爆炸》基于“艾宾浩斯遗忘曲线”和多种数学模型，智能地为用户设置学习和复习方案。软件包括“词汇通霸”、“M智能词典”和“词汇量估霸”3个功能模块。软件提供了26个词库，单词依使用频率排列，每个单词都具备音标、发音、词性、中英双解、例句、逻辑关系、衍生词汇等多项属性。

默认安装中没有真人声音文件，所以整个安装大约只需30MB硬盘空间。每次登录都会从“用户登录与管理”界面开始，界面左侧列出了软件的3个功能模块，以便用户选择进入，此处选择主模块“词汇通霸”并点击“快速登录”进入程序界面。初次使用时，会有界面颜色（5种方案）和学习模式（3种模式）的个性设置，并提供了预览。

学习模式是我们最感兴趣的部分，包括“全神贯注”和“三心二意”两种，这样既可选择100%投入背单词中，也可选择在与朋友用QQ聊天等闲暇时背单词了。其中“全神贯注”又分俄罗斯方块游戏和单项选择模式。俄罗斯方块游戏模式是用方向键控制从屏幕上方自由落下的单词，经过用户的判断，使其归落到相应的词义上（或用鼠标点击相应的词义）。当单词落到词义上时，用打“√”和“×”提供答案，标记得很清楚，一目了然。算法的支持使学过的单词按一定频率再次出现，并且颜色变浅以示区别，从而加强学习者的记忆。测试中发现以游戏的形式背单词可以增加使用者的专心程度，提高学习效率。另一个较重要的环节是“界面参数设置向导”，共有10步，包括界面、学习模式、响应时间等个性化设置，个人认为参数设计得很全面，保障了不同级别用户的使用。


词汇通霸界面和学习模式设置



俄罗斯方块游戏模式

3个功能模块的相互转换也是我们想要测试的，可结果并不理想，只有“词汇通霸”可向另外两个模块切换。此外，“词汇量估霸”的设计目的很实用，通过监控学习者单词考核的正确率波动幅度，评估出学习者对目标词库掌握的水平。但经过多次测试，评估的结果并不稳定，而且如果能在上个单词考核记录旁边明显地标出正确与否的图标，就更好了。最后快捷键的测试还存在一定问题。



编辑点评

《词汇大爆炸》在个性化和智能化的运用上可谓落到了实处，游戏形式的学习过程增加了学习者的兴趣。但在3个功能模块的衔接上尚不够方便，而且还应在界面设计的细节上给予完善。



厂商：北京万众合力科技有限责任公司
上市：2002年12月
售价：28元
附件：说明书、1张CD
推荐：普通电脑用户
咨询电话：010-62549834

炫目度：
口水度：
性价比：



超级兔子魔法设置2003

提起超级兔子魔法设置，我想大家都不会陌生。从1998年诞生之初它就备受关注，当时各种Windows修改、优化软件十分流行，只是一直没有一款此类的中文软件，所以超级兔子的出现可谓生而逢时，其作者是当时《大众软件》的知名撰稿人蔡旋。起初超级兔子的功能比较有限，且稳定性和兼容性都不是很理想，但较为可爱的中文界面很具亲和力，所以有不少初级用户喜欢用它。现在它已成为商业软件出现在零售市场上。

超级兔子2003在功能上有了不少改进和增补，共支持20个方面的Windows设置，并且还整合了5款超级兔子系列软件（软件优化、注册表优化、修理专家、IE保护器和内存整理），涉及到了Windows修改与优化的方方面面。以上功能和软件我们一一进行了试用，下面是对其中一些功能的介绍以及使用中发现的问题。


集成的启动界面

1.卸载软件：一个非常有用的功能，我们经常会遇到一些卸载出错、或已卸载但卸载项仍未去除的情况，这时就需要使用此功能来删除卸载项。但实际使用时发现仍会有一些顽固的卸载项不能清除，而且其中的项目列表和系统的“添加或删除”列表不尽相同，有时会引起使用者的困惑，甚至误删除。

2.IE浏览器设置项：除可用于个性化你的IE外，更主要的作用是还原那些被恶意网站修改的内容，诸如默认首页和标题栏。配合IE保护器使用可以令你再无后顾之忧。

3.安全与多用户：它通过禁用一些功能的方法令其他用户无法随意修改你的Windows设置，不过这部分功能十分有限。


超级兔子魔法设置2003主界面

4.桌面与图标：这是一个初级用户非常关心的功能，它可修改系统图标及壁纸，针对所有的修改都有复原功能，所以可以毫无顾忌地修改。不过比起专业的修改软件，它的处理能力仍显较弱。

5.高级隐藏：这个功能也是用于提高多用户的安全性。现在大部分电脑用户都使用FAT32文件系统，当多个用户共用一台电脑时，个人资料几乎完全不受保护。所以，你可利用此功能隐藏一些不想被别人看到的东西。但其隐藏原理比较简单，很多时候不一定有效，例如隐藏的盘符仍可在DOS模式下访问。

6.密码攻略：此功能的初衷是为了挽回你忘记的密码，但恐怕会被用于窃取别人的密码，无论如何这是一个较有争议的功能。效果上不尽理想，在个别软件中不奏效。

7.注册表优化：此功能应慎用，优化前记得备份注册表，因为备份功能不是软件中的必须步骤，也不是自动的。

8.内存整理：可手动或自动整理内存，值得注意的是，使用自动整理时，虽然它可保持系统内存的“清洁”，但它自身及整理过程也会占用一部分内存，内存紧张的用户应注意。



编辑点评

这次新发行的超级兔子2003价格上比以前贵了3元，但承诺提供至少一年的免费升级。该软件的功能相当全面，即使与国外同类软件相比也毫不逊色，但很多功能做得还不够精细，有待改进。



叫醒你的眼睛
——走进索尼探梦

■ 本刊记者 司马平安
摄影 Littlewing

平安按：“索尼探梦”是由日本索尼公司投资创办的体验型科技馆。它位于北京王府井东方广场内，通过索尼数码科技的体验型设备和Exploratorium科学馆的经典展示方式对声、光、色等的科学原理进行深入浅出的介绍，使游客在娱乐中了解科学原理、体会数码科技带来的乐趣。该场馆从2000年10月28日正式对公众开放至今已接待国内外游客22万人，为引发青少年对于科技的兴趣作出了贡献。

2002年12月11日，晨

干净宽阔的街道、围绕大树的座椅，挂在半空的假花，古典与现代相结合的建筑……这便是正在我面前喧嚣着的北京第一步行街——王府井。我喜欢这里，虽然它与其近邻长安街相比，缺少了一种恒久不变的庄重味道，但这里却使我每次经过时都会产生一种与以往不同的感受。

这种感觉的变化也许是由于目的的不同，有时我是为了购物而来，有时我是为了品尝小吃而来，还有些时候我纯粹是为了寻找那藏在街头的古老文明，而这一次我的目的竟然是探梦。

一栋伫立在王府井大街入口处东侧的敦厚建筑便是我今天的终点。一直以来我都难以理解一栋大厦何以竟会被定名为“广场”，而这栋并不算太高的大楼就叫做东方广场。走入这样的“广场”，自然无法见到那满载希望的风筝在天空舞动梦想的翅膀，而到此处探梦似乎也有些不太恰当。但我知道，这里面有一处与众不同的地方，那里也许是一片可以令青少年放飞梦想的天堂。








数码工作室。


全景电影演示。

一、门外的世界

不知是什么力量的驱使，我生平第一次快步走入了一家商场。挤身在人潮当中的压抑并未使我因感到烦躁而放慢脚步，而沿途当中，某位店员的一声牢骚却使我稍有驻足，他愤愤地说："这是咱的地方，干吗非要核算成美元再交房租？"我停步，因为我开始怀疑在这寸土寸金的"广场"里会有多大一块空间是可以远离利益的地方。

眼前仍然是一块又一块常常在广告中见到的名品或精品的招牌，我一边思考一边前行。终于，我看到了前方有色彩透出的地方。

颜色是从一个并不太起眼的玻璃门中透出的。门上横挂着一个小小的绿色牌子。写意的卡通钥匙图案是牌上鲜明的标志，它的旁边写着Sony Exploratorium——索尼探梦。

门两侧的墙体是带有金属质感的设计，墙的表面有内嵌的窗口和外突的金属圆柱。立体和金属的设计不但使墙壁看起来既浑厚又有现代感，同时它也强调了这里面是一个与外面世界绝对不同的多维空间。



墙上的窗口中还有一些不太大的显示屏。只见屏幕上一个由离子组成的白色小人正在不断变换着自己的形态。这是一个简单的动画，但随机的改变却正好引发了周围不少正在观看的游客对于"未知"的兴趣。很多人都在这个屏幕前停留了很久，一边看一边议论着这个小家伙究竟能走到哪里……

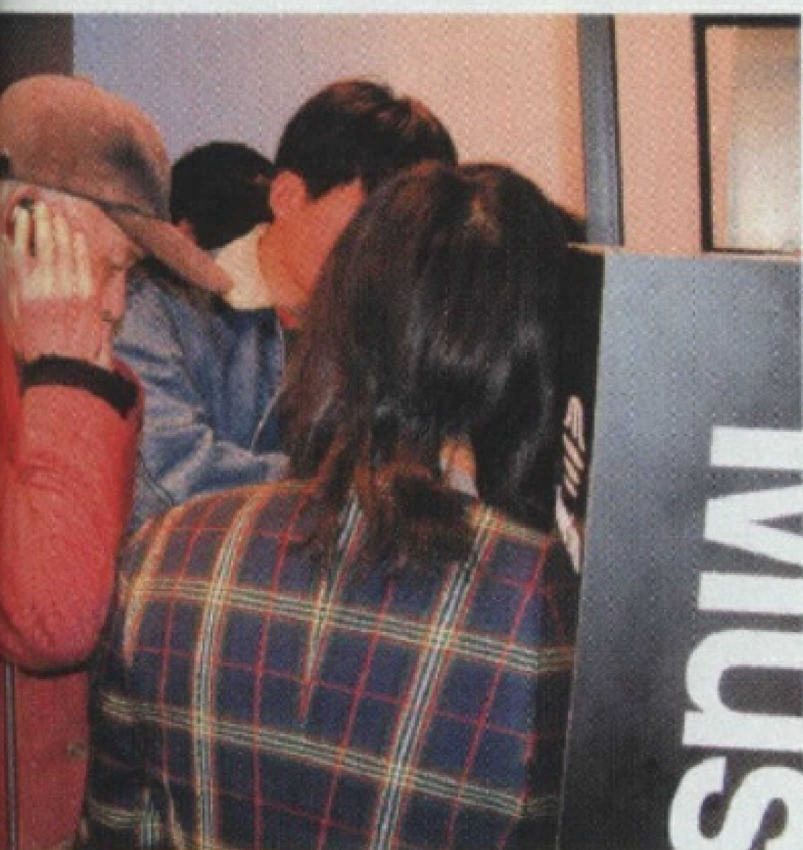
墙上突起的圆柱体看起来也有些与众不同，由于它是由各种颜色的有机玻璃封口，过往的人不难发现这些圆柱体是空心的，因此便有不少人正扑在墙外，想通过这个空心的通道窥探其中的究竟。记者也仿效他们的做法向内探望，结果却只看到了一片朦胧的光和模糊的影子，当然还有自己那渴望探寻某种神秘的好奇心。



二、走出门口的小女孩

正当我准备走进这个充满神秘的空间时，一个身着红衣的小女孩蹦蹦跳跳地从门内跳入了我的视线。这是一个漂亮的小姑娘，看起来只有六七岁的样子，长长的睫毛、大大的眼睛，微微翘起的鼻子，说不出的动人可爱。两根撅起的小辫子，显然是年轻母亲今晨的杰作，把她点缀得更加天真、烂漫。

有人说："孩子的表情是最真诚的语言。"因此，当我看到这样一个无邪的小姑娘时，便开始细心地观察她，希望可以从她的脸上发现些有关这个空间中的感



觉。

在她的表情中充满的是满足、是失望还是一片无所谓的茫然?

都不是

忽然，她哭了……

就在她那年轻的母亲迈出大门的一刻，她哭着拉住了妈妈的手，噘起的小嘴嚷嚷着："妈妈骗人，我不走……"一边哭，一边把母亲往里拖。显然，母亲已另有安排，一把抱起了她，拍着她说："小萍乖，你乖妈妈下次还带你来……"

很快，她们便融在了门外那拥挤的人群里……

三、门内的空间

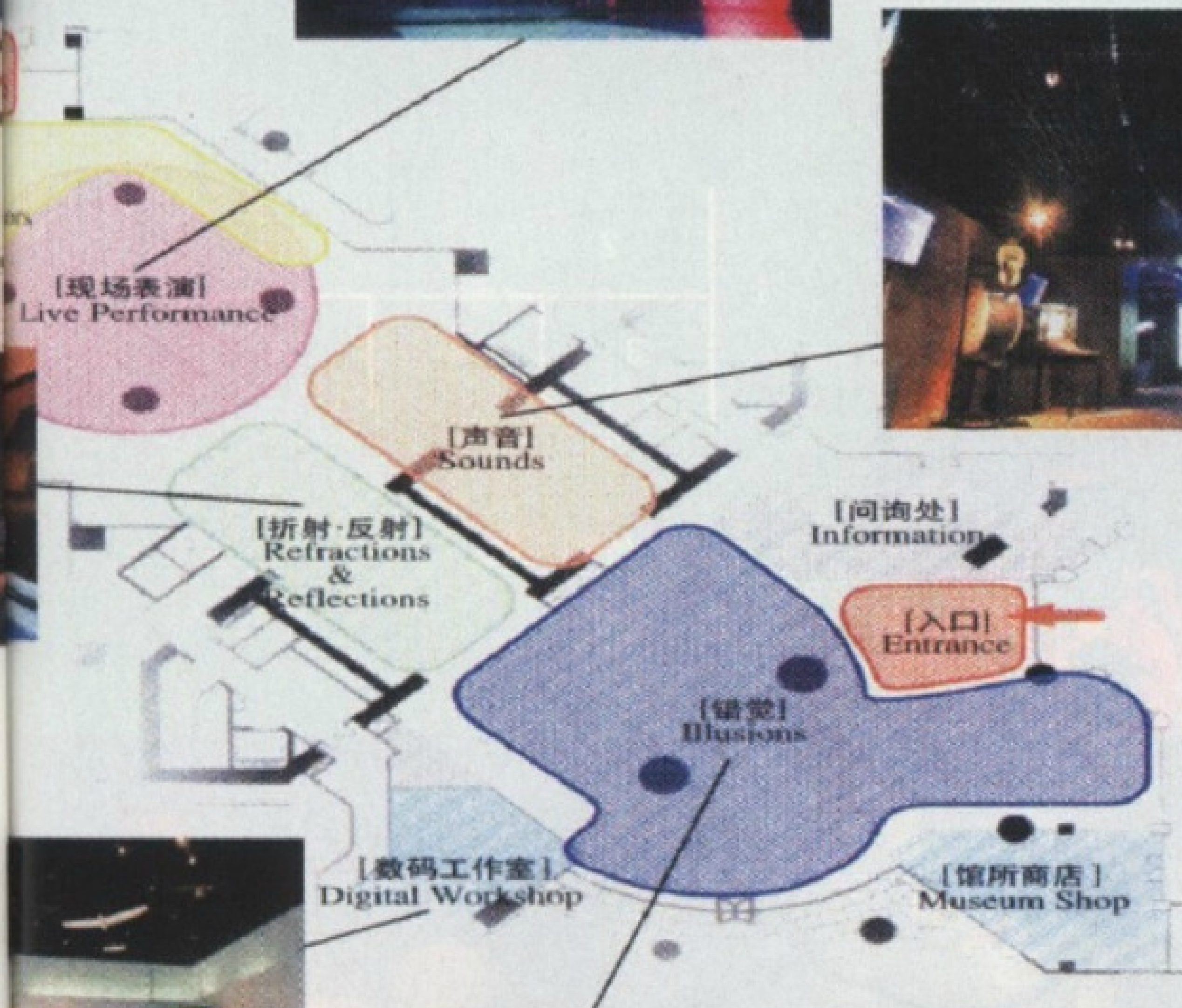
作为一名记者，了解、记述并研究索尼探梦的内容与意义是我此行的真正目的。换句话说我的全部经历只是为了可以将其中有价值的东西展现给那些未能亲历其境的读者朋友。但走入大门的一刻，我发现自己本身也带有一种难以控制的好奇，也许这种可以令人产生猎奇的心理变化正是索尼探梦可以吸引众多游客的原因之一。

虽然来前已有预约，负责索尼探梦的北京索明科普乐园有限公司(该公司是索尼公司特设的专门负责索尼探梦的单位)也为我提前准备了专门的讲解员，但我为了可以更真实地了解这些讲解员在讲解过程中的特点，还是从全部20几位讲解员中随意挑选了一个很年轻的小伙子。

他叫李强，身材不高，看起来微有些胖。由于他的大方和热情，很快我们便好像老朋友一样开始了探梦的历程。







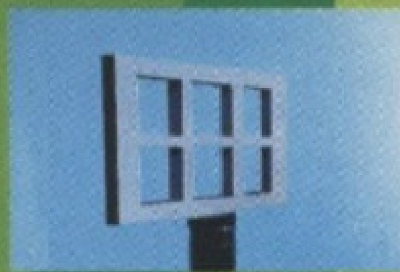




索尼探梦布局图。

部分展品介绍

摇动的窗户



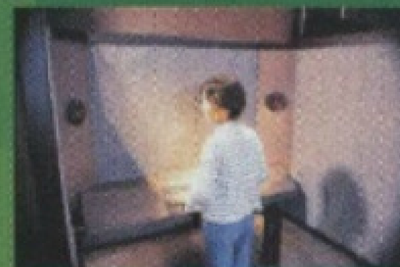
闭上一只眼睛，注视旋转的窗户。注意窗户似乎是在来回摇动。如果我们走近窗户，会看到窗户真的在旋转。注意窗户的两个垂直边，一边比另一边短。一般窗户都是长方形的，这扇窗户是梯形的。

马尾魔术



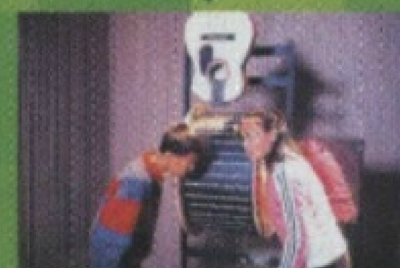
悬挂的绳索将板子分隔成两个看似亮度均匀的长方形。将绳索拉往一边，请注意当两块板子中间的界线露出时，左边的板子看起来呈均匀的深灰色，右边的板子则看起来是均匀的浅灰色。拿住一块带有两个孔的木板，抵住长方形。我们会在每个孔中看到同样色调的灰色。

耳朵的选择



按下绿色按钮。几秒钟后会听到左边喇叭传出声音，接着右边喇叭会传出另一种声音。按钮用法：按下红色按钮可让声音停止。按下蓝色按钮可以将声音混合。如果两眼看着其中一个喇叭，会比较容易听清这个喇叭的声音。

声波看得见共振环



转动大型黑鼓。接着拨动吉他弦并观察声波起伏的模式。如果我们轻轻地踏上脚踏板，可以改变所听到的声音以及看到的波形。

赛博籽



该展品具有决定生命体的大小、行走方式、性格、颜色、形状等的模块。将以上数据自由组合，生成计算机代码。计算机代码产生后，将其输入显示屏幕前面的孔中。屏幕上就会出现自己的手，手上的计算机代码卡上将出现一个蛋，从蛋中会诞生出虚拟的生命体。生成的虚拟生命体开始在显示屏幕中自由漫步。每个生命体都会表现出计算机代码所决定的特性。

根据小李的介绍，索尼探梦的展示空间共分为6大板块，它们分别是Sounds（声音）、Lights&Colors（光色）、Refractions&Reflections（折射与反射）、Illusions（错觉）、Live Performance（现场表演区）与Digital Workshop（数码工作室）。

每位到这里来的游客都会领到一张印有Cyber Code的门票，并被拍一张数码照片。每个展品的旁边都有一台高清晰的显示屏，通过这个显示屏你可以了解到展品使用方法以及它所体现的知识要点，而印在门票上的码不但是识别游客身份的通行证，同时也是打开这一宝库的唯一一把钥匙。这是一个细节，而这个细节却使记者感受到SONY公司对于数码产品的通用性有着独到的认识。要知道，当你离开索尼探梦时，你还可以通过这个识别码，直接指示打印机为你打印出刚来时所拍的数码照片以留作纪念。也许在未来世界，一种行之有效的、安全的认证方式将是我们可以享受网络与数码生活的必备品。

记者的历程开始于大名鼎鼎的机器狗——AIBO。一块不大的平台上，几只"小狗"正在追逐着一个红色的塑料小球，鼻梁上闪烁的灯光表现了它们此刻愉快的心情。令记者稍感奇怪的是，虽然同属"狗"类，可他们的外观却截然不同。原来，它们已是三代同堂，最聪明的那个圆头圆脑，跑得最快，抓得也最准，显然它比自己的妈妈、爷爷又向前"进化"了一大步。忽然，那个第一代的"老家伙"一不小心摔了一跤，不过没关系，前腿一转它便又站了起来，鼻前闪着红光和周围的人说："气死我了……"

真是一群可爱的小东西，小李告诉我从第二代开始，AIBO已经可以识别并学习简单的声音，这样主人便可以直接用语言命令它安分守己。

这可不是一个简单的玩具，而是一个真实的电子生命，虽然它们还不具备真正的智慧，但活蹦乱跳的表现与可以看得见的情绪反应，已完全可以令我们领略到科学的进步是人类敢于梦想的回音。

小李拿起了一只正在玩耍的AIBO，摸了摸它的身体，安抚了一下它的心情，随后对我说："它能够有像狗一样的表现，是因为它里面有着无数的传感器，包括压力传感器、平衡传感器、声音传感器以及视觉传感器。新款的AIBO不但有着生命的特点，同时它还能完成许多真正的小狗无法完成的使命，譬如它还可以当作数码相机，根据主人的命令留下美好的回忆。"由于AIBO已成为了可以买得到的产品，于是记者顺便询问了有关销售价格的问题。小李笑笑说："随着技术的成熟，虽然它的科技含量越来越高，但价格却不断降低，目前第三代的产品已达到了大概人民币8000元左右的价位……"

与AIBO类似的还有一种球形的怪东西，它有着典型的日本名字，叫球太郎。当记者走到球太郎的展台前时，正有几个中学生用手指引着它向前进，慢悠悠的"步伐"和AIBO一样憨态可掬。与AIBO不同的是，球太郎有着相互交流的能力，即当两个球太郎走在一起时可以相互寒暄几句。据小李介绍球太郎会有性别的差异，当不同性别的球太郎相遇时会发生什么呢？

不用问，一定是爱情。

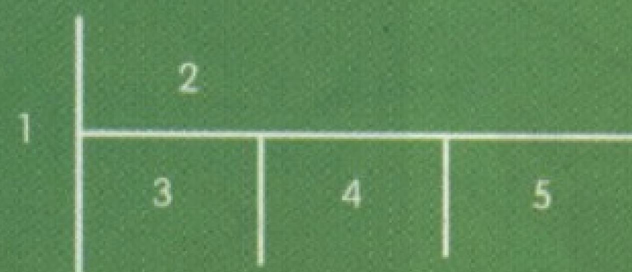
除了这些高科技的数码产品外，馆内还有其它许多魔术般的仪器。形形色色或大或小的仪器在我面前清晰地展示了科学的原理与科技的魅力。一些小型的仪器使我想起了大卫·科波菲尔神奇的魔术以及他那句经典的名言——有时候，一些手上的小魔术可能更令观众感动。

在索尼探梦的展台上便有不少这种仪器虽小，内涵却大的好东东。譬如"神秘的微笑"，它利用了人类神经中的盲点，令你可以用自己的手擦去镜中的你；又如"摸不到的弹簧"使你明明看到了一根弹簧，却永远无法触及，因为你所看到的仅仅是一种假象；还有"有声有色"，可以使你不但听到、还可以"看"到并改变自己的声音……

我的最后一站是一个巨大的万花筒，它高高地立在这里是为了让游客可以亲身走入那美丽的万花筒当中。站在几面巨镜当中，我看到了无数个自己与身旁的游客。

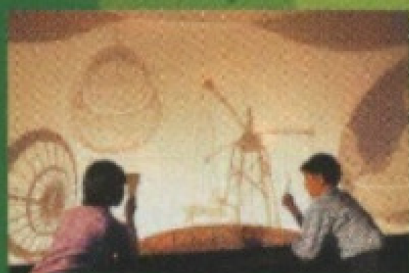
看着、看着……我忽然发现在那无穷尽的张张面孔





1. AIBO一代和二代。
2. 空气炮演示。
3.4.5 AIBO三代。

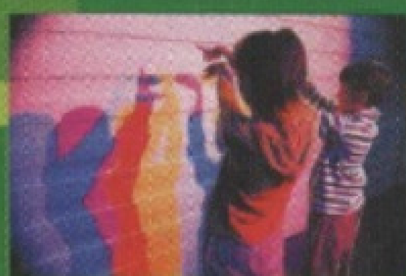
普菲立克教授的立体宇宙



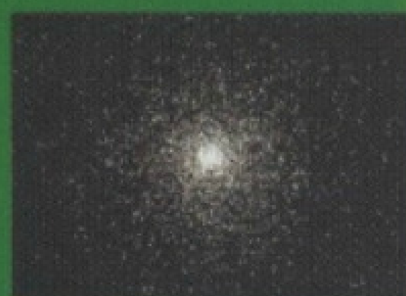
双眼睁开，透过透视镜看墙上的影子。它们看起来转向哪个方向？把透视镜换到另一只眼，再看一次（仍然两眼张开）。现在影子转向哪个方向？有些人发现不用透视镜也能让影子转向。

彩色影子

靠近白墙站立，注意自己的彩色影子。你能看到多少种颜色的影子？伸出手指到离墙几寸的地方，移动手指，直到手指的影子落到头部黄色影子范围内。此时手指的影子是什么颜色？试着再把手指移到淡紫色影子或蓝绿色影子范围内，请一位朋友挡住墙上彩色光线中的一个颜色。注意有什么改变。

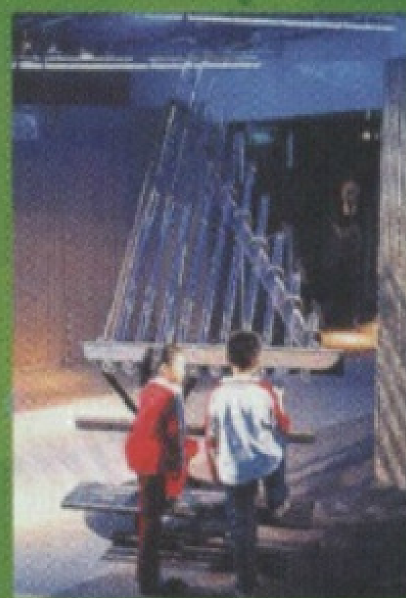


百乐影



请观察光点的移动。在黑暗中能观察到什么？光点数目逐渐增加，感觉上有何不同？

牧羊神之笛



将耳朵凑近每个管子底部，仔细聆听。不同长度的管子会发出不同的声音。较短的管子音调较高，较长的笛子音调较低。

中凝聚的都是笑意（有关索尼探梦中更多展台的介绍请参看本期插文）。

四、精彩的现场试验

几乎每天索尼探梦都会在特定时间向游客进行现场试验的表演。表演在一块能容纳数十人的小型场地中展开。今天的表演一共有3项，虽然记者时间紧迫，还有很多工作在等待着要去完成，但好奇又一次拖住了我，使我目不转睛地经历了长达30分钟的一堂试验课。

试验的讲师是3个身穿白衣的年轻人，其中一个瘦瘦的小伙子显然是本堂课的主讲，只见他站在前台中央，从兜里拿出了一张长条形的硬纸片，向在场观众询问："你们认为这样的硬纸片可以做什么用呢？"台下有学生窃笑，嘴里嘟囔着："可以上课传条。"还有人说："可以考试作弊。"

这样的回答，令记者不免皱起了眉头。显然，台上的讲师也听到了他们的议论，但他只是笑了笑，耸了一下肩膀，自然地说："我可以用它做一个飞去来器。"紧接着，他便开始用3张小纸片边示范边讲解地作了一个小型的飞去来器。

东西已做好，台下的观众都睁大眼睛等着看它如何飞来飞去。只见讲师竖起手中的小东西，喊了一声："小心你的头。"便将它用力甩了出去，飞去来器围着前场绕了一周稳稳地飞回了讲师的手中。台下响起了掌声。

掌声一停，讲师又问："我手里的这个飞去来器虽然可以飞，但却飞不远，你们知道怎样才能让它飞得更远一些么？"有的说："做大一点。"有的说："多加几个叶片。"还有人说："要重一点。""对，加重。"讲师中断了所有的议论，给出了正确的答案，并从兜里拿出了一个已事先做好的飞去来器，记者看到纸页片的前段被缠上了胶布，起到了加重的作用。讲师说："你们看现在它可以飞多远……"话音刚落，站在角落里的记者面前便滑过了一道白色的痕迹……

"哇，好……"台下又是一片赞叹声，还有人抢着询问有关飞去来器的原理。呵呵，我笑了，不仅是因为试验成功了，更重要的是我发现台下的孩子们在这短短的几分钟里已渐入佳境，开始主动和讲师配合了。

第二个试验是有关一门大炮的演示。这可不是一门普通的炮，而是世上最大的由纸箱子做成的空气炮。讲师用灌入箱内的烟尘以最直白的方式让在场观众看到了气体被打出箱体时的形状和运动方式。

最后一个试验，需要现场观众的亲身参与，讲师要求在场的同学拉成一个圈，没想到在场的很多家长也兴致勃勃地走入圈中。只见数十名观众手拉手站成一圈。"5、4、3、2、1"，当讲师喊到"0"时，记者在一旁看到每个人的双手都同时震颤了一下，而几乎所有参与者都惊奇地叫出声来。

原来这是由日本科普教育专家米村老师设计的体验型实验。事实上工作人员一直在用摩擦气球的方式给其中一名观众增加静电，当这名观众与旁边的观众双手相触时，静电产生的电流便通过了每一个人的双手。而那虽突然却毫无伤害的一击，自然地让人亲身体验了宇宙中伟大力量的存在。

3种简单的工具展示出科学神奇的魅力。事后小张告诉我："我们这里不是所有的试验都会做，我们只选择那些与家庭、生活有关的东西。"

五、何来索尼探梦

离开的时候已是午后，说实话索尼探梦的空间大小与我最初的想象相差无几。1600平方米左右的场馆面积并不算广阔，但丰富的内容与合理的安排并未使我有丝毫失望的感受。相反，对我来说迈出大门的一步竟和那位哭着的小女孩一样艰难。无奈的是，楼上北京索明科普乐园有限公司总经理目代龙昭先生还在等待着我的到



访，我只好强收起那份恋恋不舍的心情开始思考有关索尼探梦的意义。

依稀记得，索尼探梦成立于2000年10月，成立之初便有人质疑它不过是SONY公司放长线钓大鱼，意图占领未来市场的一步棋而已。他们的想法大概来自于美国未来学家阿尔文·托夫勒的预言：服务经济的下一步是走向体验经济，人们会创造越来越多的跟体验有关的经济活动，商家将靠提供体验服务取胜。其中体验经济与服务经济最大的不同之处在于，服务经济从生产方来理解和强调产品，而体验经济则从消费方来理解和强调。

对于这种明显带有否定和贬低的观点，记者始终持怀疑态度。在记者眼中看来任何厂商对于服务的强调都有其对社会、对消费者积极的一面。我们不能只强调厂家只为盈利的思考是多么肤浅，而应该看到他们在达到自我目标的过程中为推动人类社会的进步做出了何种贡献。

这是一个关键并敏感的问题，因此当我见到目代龙昭先生时，第一个问题便是这个话题。



采用Sony音响系统的威驰轿车。

大众软件：请问SONY公司为什么会在中国开办索尼探梦？

目代龙昭：SONY公司在中国的业务已有很长时间了。我们关注中国的发展，重视和中国的长期合作关系。因此我们希望可以给中国的青少年提供一个全新的环境，使他们可以对科技产生兴趣。索尼探梦的标志图案是一把“钥匙”。“钥匙”象征着打开未来的大门。因此，我们真心希望自己能够给中国的广大青少年创造一个体验科学神奇奥妙和无穷乐趣的机会，培养孩子们对科学拥有无限可能性的认知，同时我们也希望，我们这样做可以进一步促进中日两国人民的友谊，共建一个有关美好未来的憧憬。


索尼与丰田联手开发的概念车。

大众软件：索尼探梦的诞生对SONY公司本身的品牌形象有何影响呢？

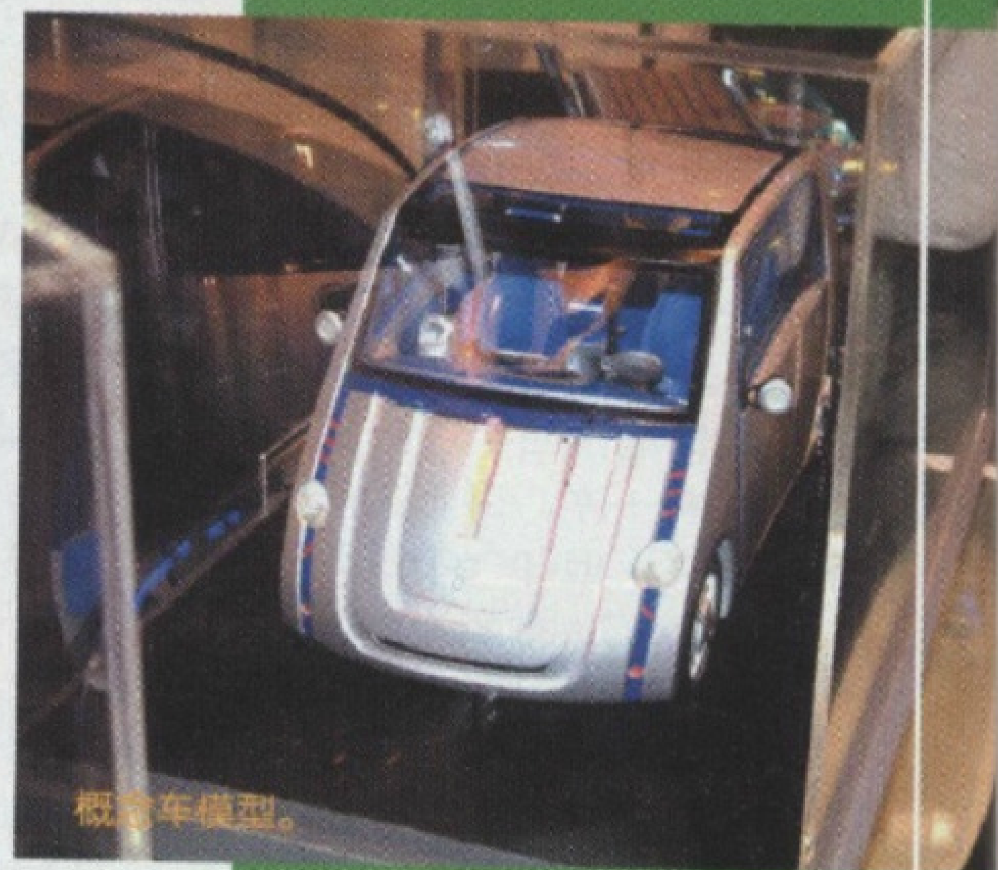
目代龙昭：在很多中国用户眼里，SONY公司是一家高科技含量很高的生产电视、录音机等产品的电器厂商。但实际情况不是这样，SONY公司的科技进步体现了一种全方位的发展。索尼探梦、Sony Music等的出现不但证实了这一点，同时也让更多人对SONY的品牌形象有了进一步认识。我们希望可以让更多人拥有梦想，而SONY公司也会和大家一起为实现梦想而努力。

大众软件：索尼探梦的总投资是多少，主要对象群定位在什么样的年龄段，门票是否昂贵？

目代龙昭：索尼探梦总投资有20亿日元，主要对象群是小学生和中学生，由于建立索尼探梦仅是为了激发青少年对科学的好奇心，为中国的青少年提供一个体验科学、学习科学的场所，因此这是一个非赢利的科普乐园，门票分为成人票和学生票，价格分别是30元和20元。

大众软件：索尼探梦中的所有展品是否都是SONY公司自己设计并制造的？

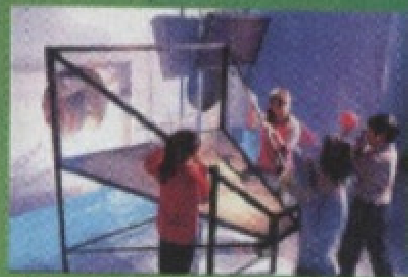
目代龙昭：展品中大部分都是来自于SONY的高科技产品，还有一些是来自旧金山Exploratorium的展示品。其中某些揭示原理的展品是从旧金山运来的，而其它的则为SONY自己的产品。


概念车模型。

大众软件：索尼探梦每年会增加或更换多少展品呢？

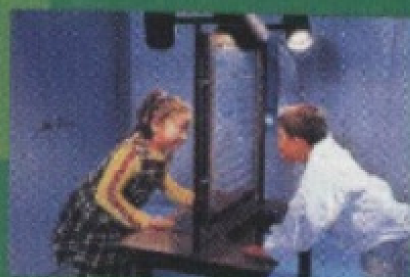
篮框幻梦

戴上特制眼镜，并向中间的篮框投15次球，训练自己适应这个特制眼镜。拿下眼镜，再向中间的篮框丢球。这种训练会使脑部受到什么样的影响？



爸爸的鼻子

选一位朋友，与你相对坐在镜子的两边。上下移动，将自己的脸和朋友的脸重叠在一起。仔细看看新的脸孔。和原来的你有多不相同？



肥皂泡泡

利用金属铁环作出巨大肥皂泡泡。水本身不太能吹出泡泡。要想让泡泡的时间长一些，必须加入肥皂。




目代龙昭先生近照。

目代龙昭：目前，我们的展品已有40多种，每年更换的数量不是很多，大概在3～4种。索尼探梦吸引游客的关键不仅仅在于其中的展品，还有很重要的原因是来自于探梦实验室的活动。这些精彩的活动都是由我们的老师以及工作人员自己设计的。我们会根据年龄层次的不同合理安排活动的内容，另外每年还会有两次以上的大型活动。

大众软件：您认为索尼探梦与其他的科技馆有何不同？

目代龙昭：我想应该有3点不同：一是这里有很多其它地方所没有的高科技产品；二是这里的所有展示都是以最直接的方式活生生地展现在游客面前。三是我们这里更强调人性化的服务。

大众软件：提到人性化的服务，您能否向我们介绍一下有关索尼探梦中讲解员团队的情况？

目代龙昭：在创建索尼探梦之初，我们便有了3方面的考虑：一是要有非常好的展示内容；二是要有一个很好的计划方案；第三点也是最重要的一点便是讲解员对客人的服务一定要是一个良好的交流过程。因此我们总会对员工进行一些培训，培训内容不但有对新产品的介绍，还有其它许多方面，例如如何给客人进行讲解、如何与孩子以及家长沟通等。这其中包括很多的细节，譬如面对孩子我们是采取站在他面前居高临下的方式，还是蹲下来平视着他的眼睛。

大众软件：和您谈了这么久有关梦想的话题，最后您能否给我们讲讲您儿时的梦想是什么呢？

目代龙昭：呵呵，我小的时候还没有这么多的高科技产品，当时还没有今天的IT产业，因此我小时候的梦想大概比现在的孩子会简单许多。我的梦想有3个：首先是飞行员，这主要是由于我的父亲是一名优秀的飞行员；其次是因为我常常看电视，发现电视里的警察很威风，于是我便想长大后成为一名警察；另外，我还希望自己可以在一家贸易公司成为一名优秀的工作人员，可以去世界上的很多地方。到今天我大概实现了我的第三个梦想，我喜欢现在的工作，也游历了很多美丽的地方。

尾声

目代龙昭先生是一个健谈的人，同时他也是一个认真的人。为了让我更好地了解索尼探梦，他在采访过程中还特意要身边的工作人员为我播放了两段录像。一段是有关索尼探梦概况介绍；另一段是前不久索尼科技周盛况记录。从录像中我看到了可以再现遥远星际的“星空丽影”，只有1mm厚的显示设备，能歌善舞的双足步行娱乐型机器人SDR-4X以及索尼与丰田联手开发的一款没有方向盘却可以表达感情的概念车。

又一次，我想起了科技的进步对于人类生活的意义。

写至文末，我很想在此处对年轻的朋友们说两句诸如“努力学习、开创未来”的豪言壮语。但是，我深深知道这样的空话几乎毫无意义。何去何从，本不应该由我来问你，也许现在你正躺在床上，看着天空，问着自己：“我的梦想是什么呢？”

媒体文摘

PC Magazine Online，2002年12月11日 挑战台式机



在人们对P4-M处理器翘首企盼时，部分厂商开始打破僵局，采用一反常规的做法，设计出了基于台式机P4处理器的笔记本电脑。Intel公司对厂家的这一举动并不支持，ntel 公司负责移动平台的副总裁Anand Chandrasekher先生认为，使用台式机处理器制作笔记本的确有它的好处，例如这类产品具备一定的价格优势，用户不用花费额外12个月的时间等待笔记本处理器的开发等等。但是，这种做法会令笔记本自身的电池寿命受到极大影响，这是因为台式机处理器并没有专门的电源管理设计。此外，Anand先生还提到，在有限的体积下，厂商在设计此类笔记本电脑时必须考虑散热问题，加之系统其他部件对性能的制约，很可能使台式机处理器的性能并不能在笔记本平台上得到充分发挥。

ZDNet，2002年12月11日 洞悉IT产业未来



20个来自企业技术和研究分析领域的专家和我们一起分享他们对于未来技术发展趋势的看法和观点，这些热点技术领域包括：安全，Web服务，开放源代码，个人信息技术以及无线通讯技术。在这个为期一周的专题中，我们将和您分享这20位专家的看法。来自ICQ的Yossi Vardi，预言未来随着无线信息传输技术的应用，人和机器之间的人为界限将变得模糊。而全球免费软件的领导者Richard Stallman则为我们描述了一个由免费和共享软件组成的世界，而那个时候，软件巨头们再也没有今天的影响力了。这些闪光的思想也许正是使我们沉醉于技术行业的原因——它们总是能给我们惊喜。

编辑导语

呵呵，圣诞了，新年了，下雪了……一切都变得那么有气氛，仿佛在为传统的农历春节做准备。大家拿到这期杂志时，离除夕、大年初一已经没多久，所以在这里给各位读者朋友们预先拜个年了。这一段时间，经常会有机会在雪中漫步，可以是白天，也可是黑夜；走在雪景中，陷入雪花的包围，哼着不知名的旋律，想着没有姓的故事——确实也是这冬日里的一大乐事。

这期的“实用软件”栏目在制作过程中，被本人在心中戏称作“投稿模板”，所以有心要投稿的朋友请注意了:)。从2002年7月份到现在，已经负责这个栏目半年有余，稍留心的朋友会发觉这个栏目的选题在原来的基础上有些改变，我们的初衷是想让它更具实用性，但改变的过程仍是艰辛的，甚至可能还会走不少弯路，实际上到今天我还是相信这个栏目与我们的最终目的仍相去甚远，我所能做到的只是尽量去接近大家心中实用的标准。所以也请各位读者朋友一起来帮我做到这一点：来信说说你对这个栏目现在的不满，说说你希望看到的内容，请相信我都会一一回复的，而且在这里先道声谢了。

所谓的“投稿模板”大概也代表今后一段时间这个栏目的方向了。

首先来看第1篇《让我如何去帮助你？》，内容讲的是生活中常见的“老鸟”教“菜鸟”，最怕的是菜鸟太菜，老鸟不老，教了半天双方都累。所以我们设计了这样一个专题，讲述分别用GIF、AVI制作屏幕录像和远程协助的方式“教学”，但愿大家能教学相长。这类专题专注于某个实际问题的解决，将是以后实用软件的“大头”，但最不受欢迎的稿件是同类软件无意义罗列，我们希望给读者介绍的软件都是同类中的精品，而不是让读者朋友们自己去鉴别。

再来看第2篇《WinRAR 3.X，你如何用？》，关注的是最流行软件平常未被留意的很实用的功能，请大家注意“功能”前的两个定语，我们应当不断地去追求新的东西，但将最常见的软件功能（包括操作系统的功能）发挥到极致，也是很省时省力的好方法。

第3篇《用Annotis Mail邮出你的个性邮件》是本栏目的一个尝试，一些工具软件颇有吸引人之处，但其介绍却总是没能让人眼前一亮，不如以实例为主，体验为辅，双管齐下，说出你让这款软件待在硬盘上成为私人帮手的原因。记住你的实例必须能展示此工具最有魅力的一面，否则落选可不能怪偶了。

之后的《中国共享软件》，包括单数期的《工具快报》，欢迎大家推荐软件，选中者有礼品相赠哦，所以推荐时别忘了留下你的联系方式。最后一篇《来自COOL 3D Studio的震撼》，代表了本栏目的两个选题倾向，一个是实例化，另一个是时效性与重量级软件的选择。本期的《幻彩多媒体》与单数期的《办公室的故事》将定位于实例化制作，要求很简单：此实例能体现出制作软件的最大魅力与特点。时效性方面本期的COOL 3D Studio是颇为具备的，甚至可以说是第一时间作出的反应，另一方面，这个软件一直就是颇受大家喜欢的简单三维文字制作工具，新的功能在实例中一眼就能看出来。

其实我也相信软件应用的方方面面绝不限于本期所提到的这些，所以也希望读者、作者多多来信，大家一起来讨论如何将软件用得更好。

风行水

waterwind@popsoft.com.cn

让我如何帮助你?

■重庆 信风

总是会有一些烦人的事情，比如今天这个MM说她的音箱不出声了，让我帮她想办法，明天那个MM说她不知道得罪了谁，有人总是在QQ上面不停地说怪话……每天接到很多的求助信息，谁叫俺一向乐于助人呢？问题在于和她们完全说不清楚，你告诉她看看声卡设置是不是有问题，她反问在哪里看；你说在控制面板，她就说键盘上面找不到叫控制的面板……最可气的是问QQ的MM，我说你把那个讨厌的人拉到黑名单，她问我怎么拉，我说在QQ面板里面用鼠标按住他的头像，她居然问我QQ面板在哪里……除了吐血，我还能帮你什么？

看起来想帮人也不是件容易的事情，若帮助对象不在本地，我们现在能采用的方法大都为以下两种：一般在网络上首选使用QQ类的聊天软件直接边问边答，遇到聪明的就可以解决问题，要不就打电话，不过长话费不知道谁愿意出？而且经常说了半天，那边的MM还是在很迟疑地小心翼翼地问：你说的某某我怎么找不到呢？俗话说，肚里有货还要倒得出来，现在应该加上不光要倒得出来，还要别人看得明白才行。经过无数次折磨和煎熬，笔者决定要找更好的帮助人的方法，真的可以帮到别人，而且自己也要轻松愉快，不要帮人帮到自己着急上火，对方却一头雾水，不知所云。所以今天我们的任务就是——找到高效、简单而又方便的帮助办法。

方法一 将屏幕操作录制成GIF动画

说明：既然说不清楚，就做给你看，将自己操作的全过程录制为GIF动画寄给对方，再加上适当的网上教学（如通过QQ作解释），再笨的人也应该学会了吧？对受助者的软件环境没有任何要求，连特殊的看图软件也不须装。

适用：解决方案能在本地机器上进行示范操作。对网速依赖较小，特别适合带宽有限、传输文件不能太大的情况。

工具：Gif · glf · giF，共享版下载：http://www.peda.com/ggg/download.html。

Gif · glf · giF是可以把屏幕操作录制成gif动画的共享软件（不注册30天后失效，且生成图像有未注册字样），短小精悍，使用简单。针对不同操作系统有不同版本，我们下载适用于Windows 9X/NT/2000/XP的1.24版本，安装好启动后主界面如图1。

首先选取一个屏幕区域作为录制对象。一般说来，不用把全屏都作为对象，否则最后的生成文件会很大。如果只是对某个软件进行教学，比如前面说的QQ黑名单，只要把这个软件拉到屏幕中间，然后点一下“Select area（选择录制区域）”，用鼠标拉出一个区域就可以（图2）。记得要看到自己选取的区域，要勾选“Show area（显示区域）”哦。

然后点一下“Start”按钮就可以开始录制了，屏幕会出现3、2、1的倒计时，提醒你开始录制，该教什么就开始做吧。比如QQ的拉黑名单（就看你牺牲谁了），按照正常的操作流程一步步做完，每一步做得清楚明白一点，节奏也要适当。不过Gif · glf · giF有个很好的功能，当选择区域静止不变时，软件会自动停止录像。操作完成后点“Stop”按钮停止，然后选择“File”→“Save”存储即可。之后通过邮件或其他方法，如QQ的文件传递功能，将生成的Gif文件传给那个MM，让她自己看吧。

下面对软件的设置作一些说明。首先值得注意的是“Loop”，用于指定Gif是否循环播放，为了让MM加深印象，最好选上。由于Gif文件由帧组成，所以需设定每秒录制的帧数（Max Frame Rate），但注意设置的技巧，值越小生成文件越小，但动画也会不连续；但值太大动画又会太快，反而看不清，所以一般接受缺省的3fps就行。最下方的“Recording size（录制尺寸）”可选择25%、44%或100%，指录制的图像缩放比率，别选太小，那样录制的动画画面会很小，小心挨MM骂啊。

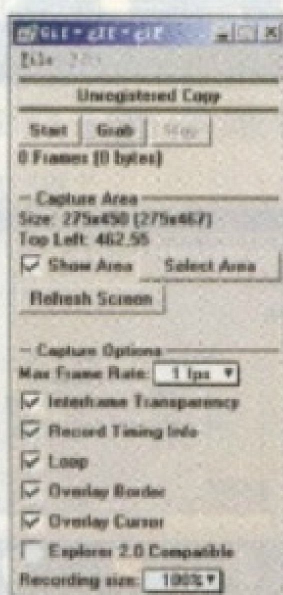
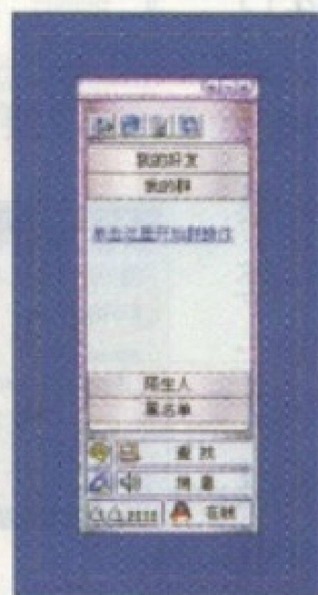


图1


图2

功能不错吧，但还是有点遗憾……是什么呢？对了，没有声音！要是遇到复杂一点的情况怎么办？

方法二 将屏幕操作录制成AVI文件

说明：有的问题只看操作是不够的，需要解释为什么要这样做、这样选择，所谓谆谆教诲、孜孜不倦……这时就需在动画里录制声音。

适用：同样需要本机可以示范解决方案，对传输带宽有一定要求，如果采用压缩选项需要对方也装有相应解码器。

工具：屏幕录像专家，共享版下载地址：http://www.tlxsoft.com/pmlxzj.zip。

屏幕录像专家是一个国产的录屏共享软件，相比国外著名的一些录屏软件并不逊色。需要说明的是，未注册版本会在生成的AVI文件中加入未注册字样。软件采用先录制再处理、最后输出的工作方式，要设置的东西并不多，分为前期（即录像模式）和后期（即生成模式）设置两部分。

1.前期工作——录像模式

运行程序，点击“录像模式”选项卡，进入“基本设置”（图3）。如果想在录制的同时进行讲解，就选中“同时录

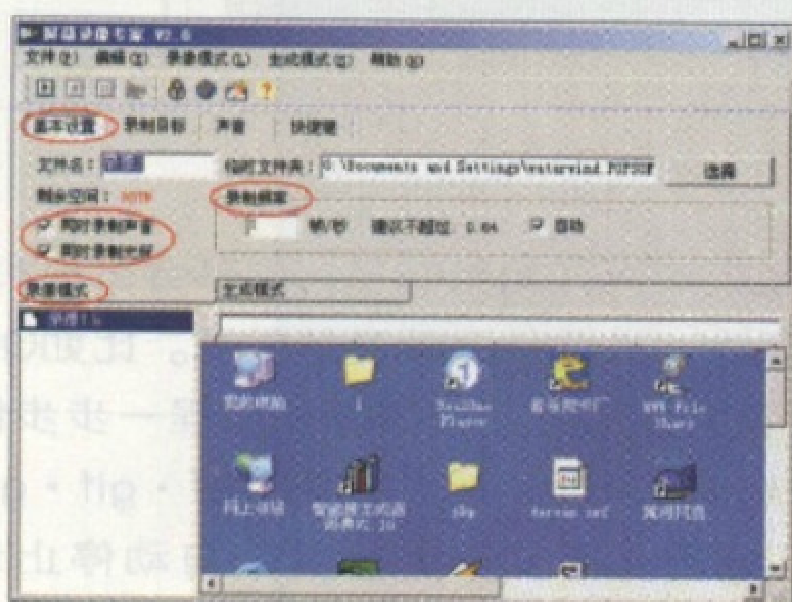


图3

制声音”，否则到后期再配音也行，需要记录鼠标运行轨迹得选择“同时录制光标”。临时文件夹最好选择较大的硬盘分区存放。可自定义“录制频率”，不过软件提供了自动确定功能，可根据实际情况确定最佳录制频率，很是省心。

点击“录制目标”标签项对目标进行选择（图4）。缺省情况是录制整屏，点选“窗口”，软件会让你选择一个窗口。也可点选“选定范围”，然后用鼠标在桌面拉出一个录制范围，回到软件界面中还可对桌面范围进行数值上的修改。其余一般接受缺省设置就可以了。

“声音”标签项下的窗口中可选择录音质量（图5）。采样位数越大采样频率越高，录音的质量就越好，但同时文件也就会越大，选择让MM听得清楚就可以了，注意这里设置的录音参数对后期录音也是有效的。现在可以使用试录音功能，试试自己的话筒是不是正常工作的。

由于我们选择了录制时最小化，因此必须要记住一些必要的快捷键（默认停止快捷键是F2，你也可通过“快捷键”标签项修改），要不然录到何时为止？

现在基本设置完成，准备好话筒，喝口茶，想想自己该做什么说什么，最好先演练一下，觉得好了之后点一下主界面工具条上绿色的播放状按键，就可以开始录制了，注意精力集中哦。觉得问题演示和讲解都清楚了，按下刚才设好的停止录制快捷键（默认F2），回到主界面，软件会在左下窗口中生成一个AVI文件，现在该做后期工作了。

2.后期工作——生成模式

在“生成模式”下进入“基本设置”（图6），并选中左下窗口的AVI文件。首先是设置“回放频率”，即生成的AVI文件的播放频率，软件默认与录制频率一致，你可在此修改以加快或减慢播放速度，要注意如果同步录制了声音，改变默认回放频率会导致声音失真，这可以采取后期录制声音来解决。若要达到好的AVI播放效果，需注意录制时的颜色设置和计算机屏幕的显示设置匹配，在“颜色设置”有“256色”和“16位”两个选项。例如，如果输出选择“输出高度压缩的EXE文件”，建议选择“16位”，然后改变屏幕的分辨率到16位；此时如果屏幕分辨率还使用真彩色，软件录制时就会自动把画面转为16位，这样播放时颜色会严重失真。

进入“声音”标签项，“声音”标签项下的窗口中可选择配音方式（图7），如果在前期录制时同时录入了声音，而且试放的效果不错，可选择“使用现场录音”，如果需要后期录音，可选择“后期录音”，并点击“现在配音”，软件会播放录制好的画面，根据画面，录入讲解即可，在录制过程中，可随时暂停或重新开始。软件还提供了分别录制声音和图像，然后合成的功能，选中“导入声音”，从“导入文件”中找到录制好的声音文件即可。

回到“基本设置”，在输出选项里面，可以选择“输出AVI”、“压缩AVI”，因为AVI文件一般都较大，压缩一下比较好；也可选择“高度压缩的EXE文件”，以生成可执行文件。在输出前可先点击

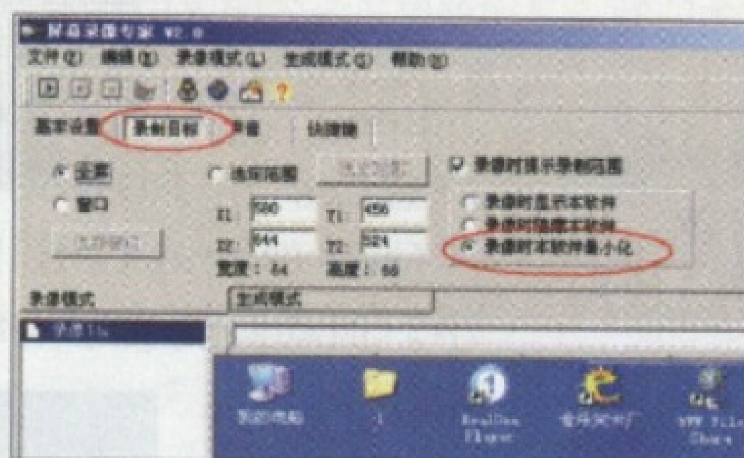


图4

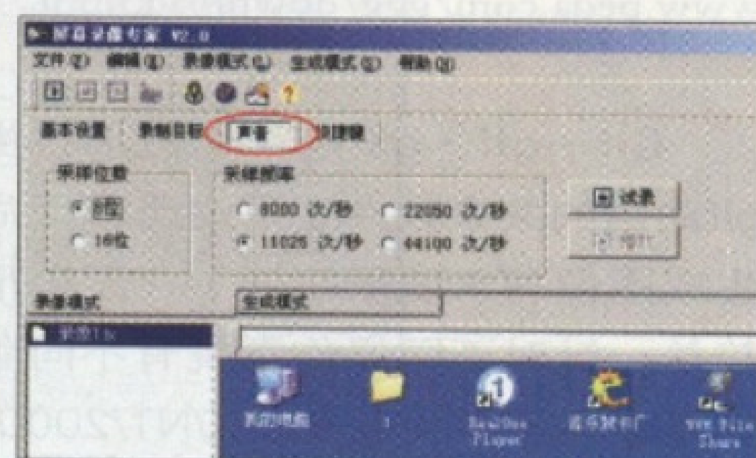


图5

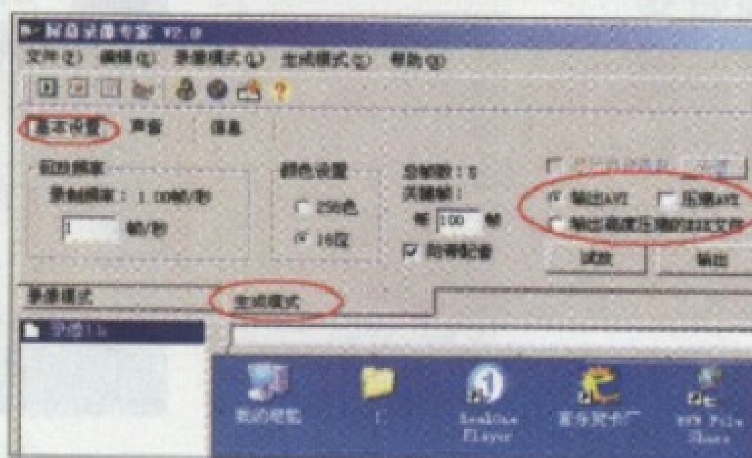


图6

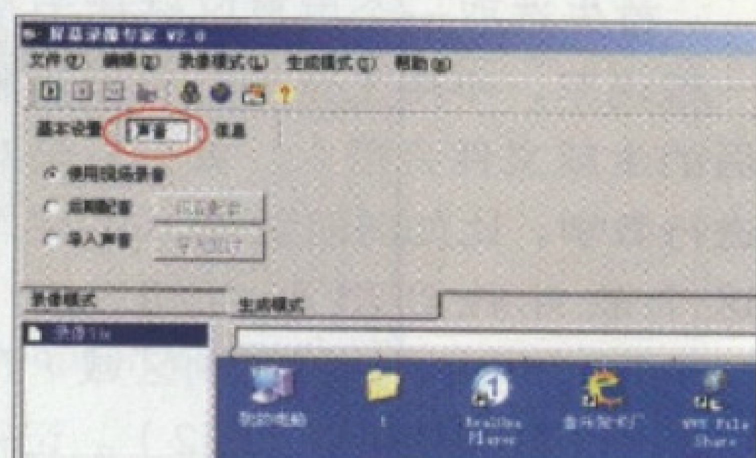
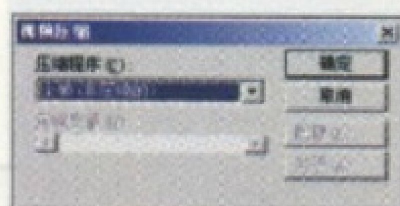


图7


图8

“试放”看看效果。完成设置后点击“输出”按钮，设定输出文件名并在输出选择的窗口下（图8，如果你选择了“压缩AVI”才会出现此窗口）选择适当的压缩程序，如果生成256色AVI，压缩格式建议使用“Microsoft RLE”，如果生成16位AVI，建议使用“Cinepak Codec by Radius”或“Intel Indeo Video R3.2”。

有了这样声色俱全的教学片，再笨的MM也应该学得会了吧？但还有一种情况，就是无法在自己的机器上面进行演示，怎么办呢？

方法三 远程协助

说明： 没有办法做示范给MM看，说了MM又听不明白学不会，只能自己来了。

适用： 一切疑难杂症，尤其适用于无法在自己机器上进行示范操作的情况，但对网络速度和机器要求都较高，且要求双方都使用Windows XP操作系统。

工具： Windows XP的远程协助。

WinXP的远程协助其实就是相当于手把手教了，只是不在一个地理位置而已，在WinXP的众多新功能中，远程协助是不怎么引人注目、却很实用的功能。启动远程协助有两种方式，以下分述之：

1.让受助方观看自己的演示

由于此法双方都要进行操作，而邀请远程连接方操作较为多一点，因此可以让MM先省省心。



❶ 从开始菜单程序中找到远程协助。



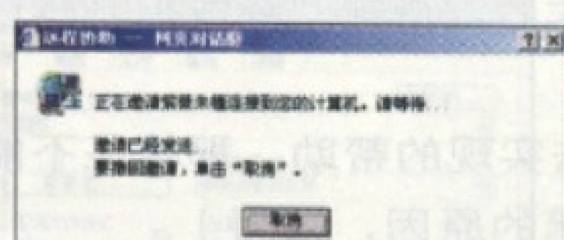
❷ 进入帮助和支持中心界面，单击“邀请某人帮助你”链接。



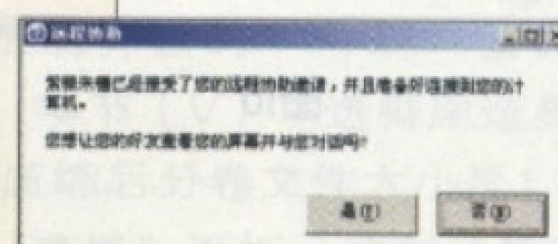
❸ 选择联系对方的方式，一般选择Windows Messenger，点击登录。



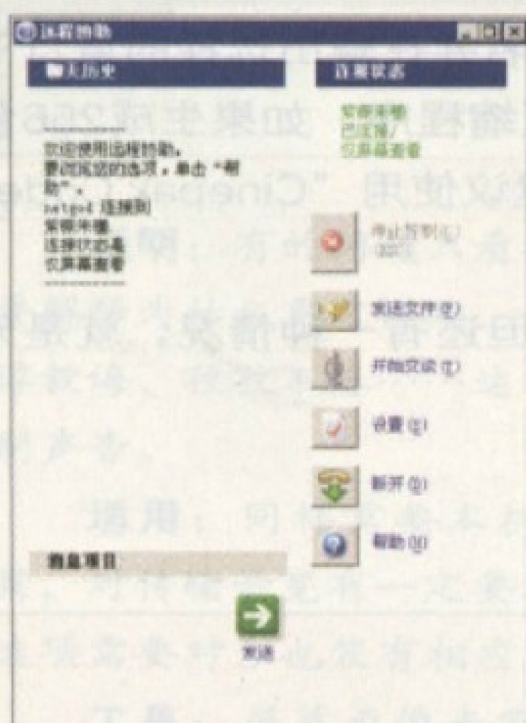
❹ 登陆以后，会出现在线的联系人名单。



❺ 选中MM的ID（当然她也要在线了）并点击“邀请此人”，若有错误可直接“取消”。



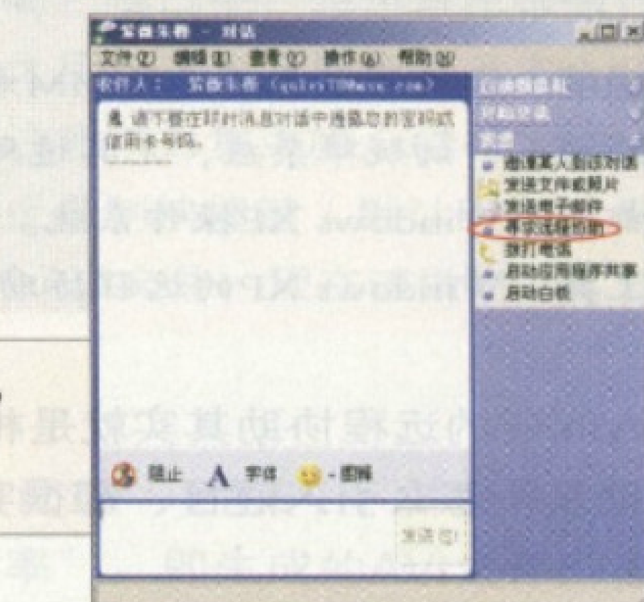
❻ 经过对方MM确认（要等待哦），弹出对话框告诉你目前的状态，WinXP的远程协助默认是察看屏幕并进行对话，此时MM并没有控制你的计算机，选择“是”就好了。



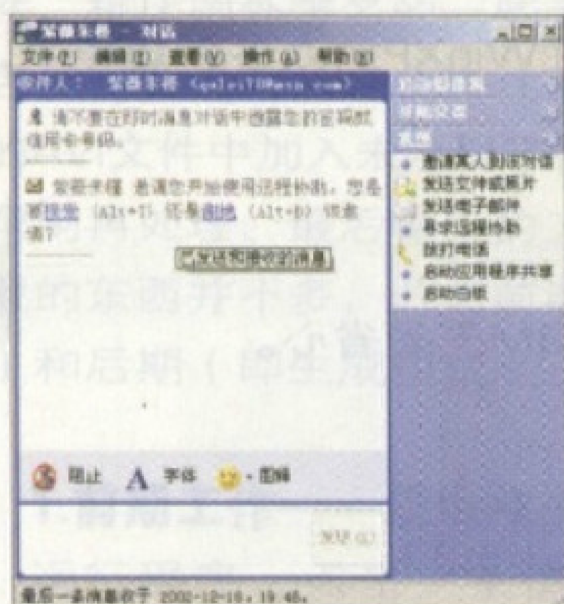
7 此时会显示对方已开始查看本机屏幕等操作信息，同时整个机器的反应明显变慢，在窗口中除可以说话外，也可发送文件。此时，你可演示你的问题，MM在察看你的桌面时，可以看到问题产生的情形，然后在上图的窗口中解说和指导……讲解完毕后点击“断开”就好了。

2.远程控制受助方的机器

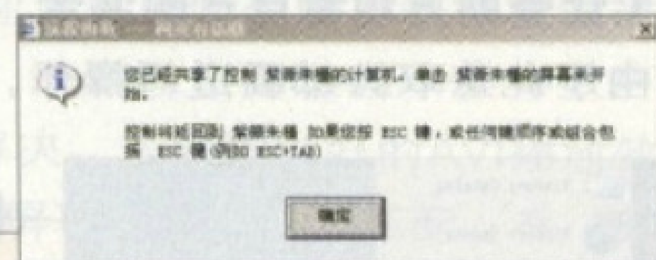
这次我们使用Windows Messenger直接相连。



1 通过Messenger告诉MM在对话窗口中点击寻求远程协助。



2 对方做出反应后本机会出现如左图的信息。



3 选择接受对方的邀请，出现尝试连接画面。



4 MM同意后，本机会出现提示，单击确定以后，出现作为专家方的远程协助主界面。

这个界面和刚才看到的邀请方那边的界面差距可就大了，左边还是聊天的窗口，右边显示的是MM的桌面情况，包括她的操作动作，都会出现在眼前，嘿嘿，别和我说隐私。此时可以要求MM演示问题怎么样产生的，通过观看MM的操作，在聊天窗口及时纠正和指导她的操作，达到帮助的目的。

如果这样的指导仍然不能让MM解决问题（这个MM有点笨？），那只好自己动手了，按下窗口最上方第一个按钮“获取控制权“按钮。此时她的桌面会显示提示窗口（图9），如果MM充分信任你，只需确定你就可完整控制对方的计算机进行操作。下图就是控制MM的计算机后察看其计算机控制面板的情况（图10）。在完成操作后，点击“释放控制权”并断开就可以结束此次协助。

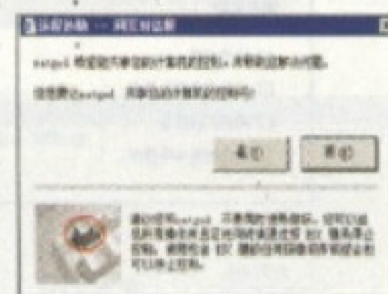


图9



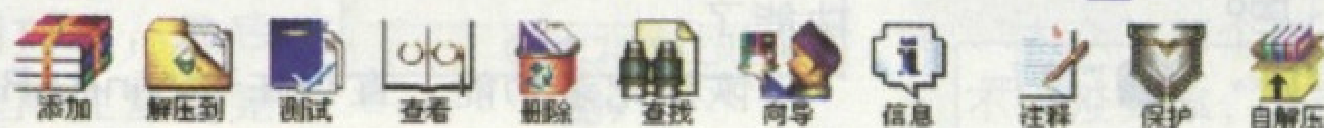
图10

如果采用这种方法都还有无法实现的帮助，那就是不能完成的任务了（当然不排除自己太笨的原因，呵呵）。

最后要说明在非WinXP系统下无法实现远程协助，可以使用远程控制软件，比如使用大名鼎鼎的pcAnywhere控制对方计算机，实现帮助目的。

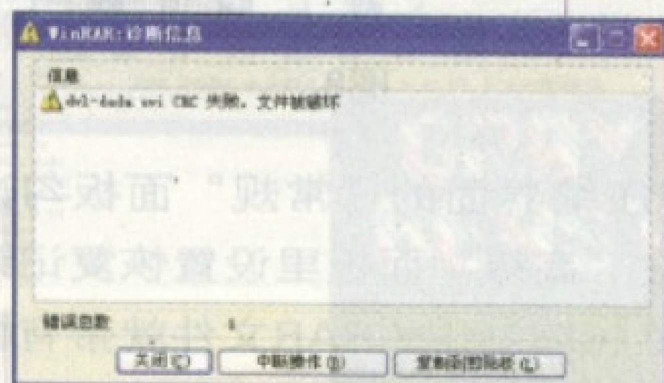
有了这3种针对不同情况的帮助办法，是不是就轻松简单了很多？这下放宽心去QQ上潇洒地对MM说：Can I help you？不用担心陷入想帮忙却帮不了，还得罪MM的窘境了吧？

WinRAR 3.X 你怎么用？



■广东 GZ

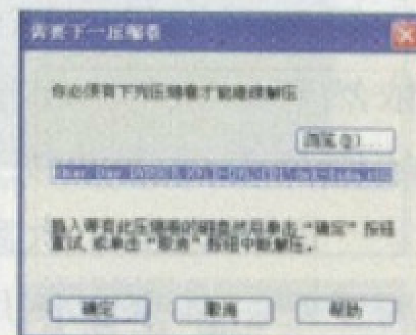
随着宽带网络的发展，Internet上曾占有统治地位的Zip文件已逐渐被另一种压缩格式的RAR文件取代，原因很简单，WinRAR除了比WinZip拥有更优秀的压缩率外，更重要的是它还拥有分卷压缩的能力。在宽带普及的现在，几千MB的文件上传下载虽已不再是问题，但大文件的传输毕竟还是有许多不方便的地方，若文件在数据传输中出了问题而受损（文件越大损坏几率越高），基本上整个文件就都要重传。WinRAR的分卷压缩功能就很好地解决了这个问题，所以越来越多的网站提供分卷压缩的RAR文件下载。此外WinRAR能兼容解压Zip文件，而WinZip对RAR却无能为力，这使得RAR压缩文件逐渐成为主流。


图1

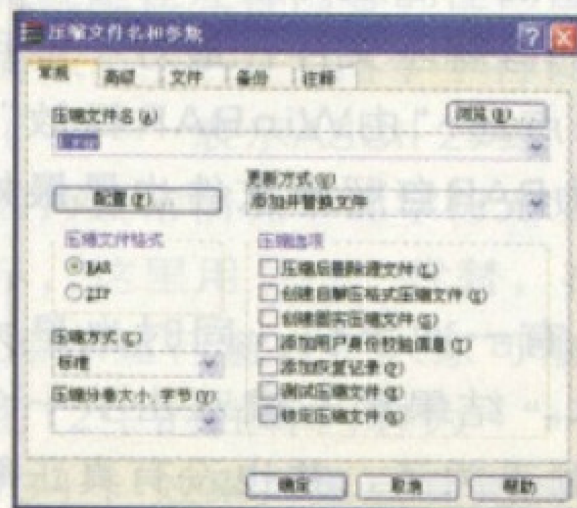
WinRAR最近一段时间升级频繁，由于其在发展到3.0版本时核心算法的改变，导致了WinRAR 2.9及以前版本无法解压缩WinRAR 3.0及以上版本压缩的文件，所以还在使用2.9及以前版本的朋友极有可能会碰到网上下载RAR文件解压时报错（图1），如果这样不要以为是RAR文件被损坏了，还是先考虑升级到3.0及以上版本吧。那么，WinRAR 3.X系列版本除了算法的更新而压缩率更高外，还有什么独到之处，WinRAR软件在使用上有什么值得注意的问题，我们不妨来研究看看。

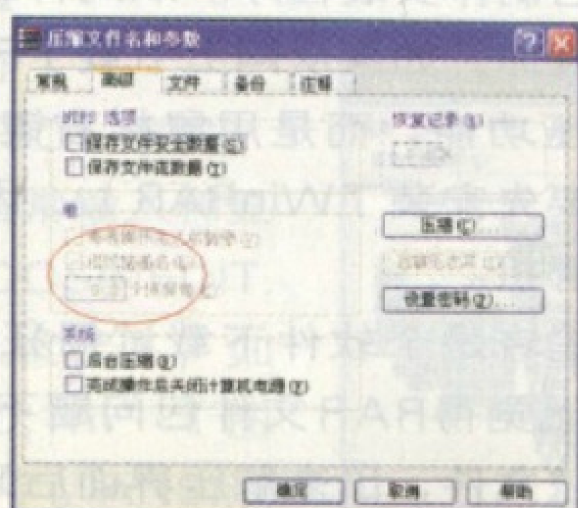
上传下载更放心——RAR压缩时的恢复卷功能

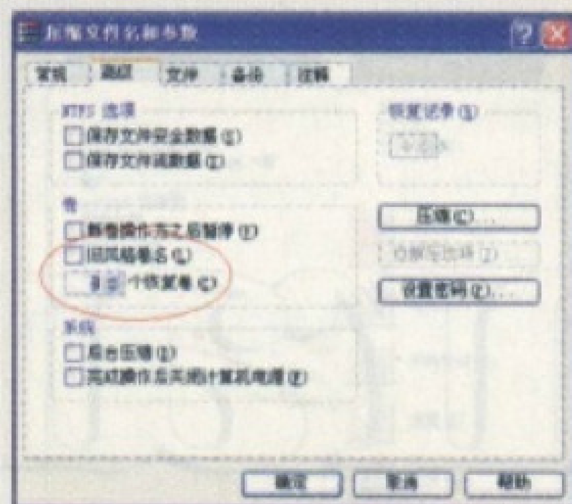
经常在网络下载RAR分卷压缩文件的朋友都会有这样的经历，花了不少时间连接上目标文件服务器（通常是FTP），又花了很多时间把目标分卷文件下载到本地硬盘，解压过程中却发现有某个压缩包损坏了而无法解压（图2），不得不单独再下载该受损的RAR分卷文件。而且可能这个损坏的分卷文件之后还有损坏的分卷文件，等到解压到它时又会报错，这样你又得重复刚才的操作。虽然许多分卷RAR文件都带有SFV校验文件，但SFV校验并不是100%可靠，许多校验通过的RAR分卷文件仍会解压错误。同样的，用户在上传中也一样想要保证可靠性，于是我们想，能不能在压缩时就为可靠性作一个准备呢？可以，那就是WinRAR 3.X系列新增的分卷压缩的恢复卷功能。

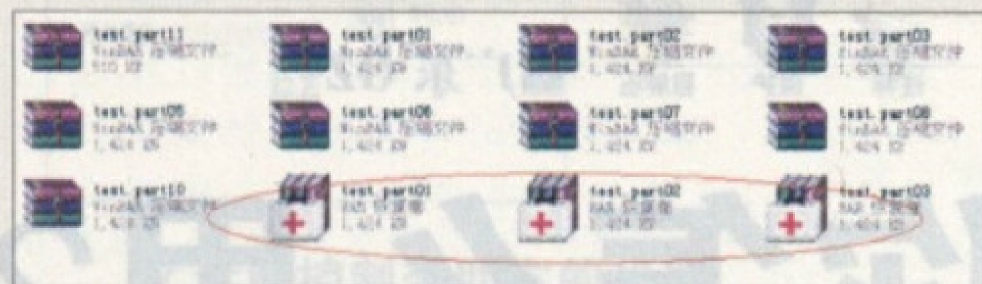

图2

这里用一个14.4MB大小的文件夹制作成分卷压缩文件的实例来说明恢复卷的制作。系统里已经安装好WinRAR 3.1，用鼠标右键点击要制作分卷压缩的文件夹，在弹出菜单里选择“添加到档案文件”进入WinRAR的压缩主界面（图3），将压缩主界面切换到“高级”面板，可以看到新增加的“卷”选择框，不过现在是灰色不可选的，因为还没有设定分卷压缩的参数（图4）。回到压缩界面的“常规”面板，将下方的“分卷压缩大小，字节（V）”选框里选择“1.44MB-3.5"”（意思是压缩后分卷文件大小是1.44MB，适合软盘），再来到“高级”面板，这时“卷”选框里已经可以选择了，将“个恢复卷”选择框里选择3（意思是


图3


图4


←图5

↓图6


压缩后生成3个恢复卷文件，图5），然后按确定生成分卷压缩文件和恢复卷文件。最后生成11个分卷文件和3个恢复卷文件，恢复卷文件很容易识别，它的图标上有一个显眼的红十字（图6），容量也是同样设置为1.44MB。

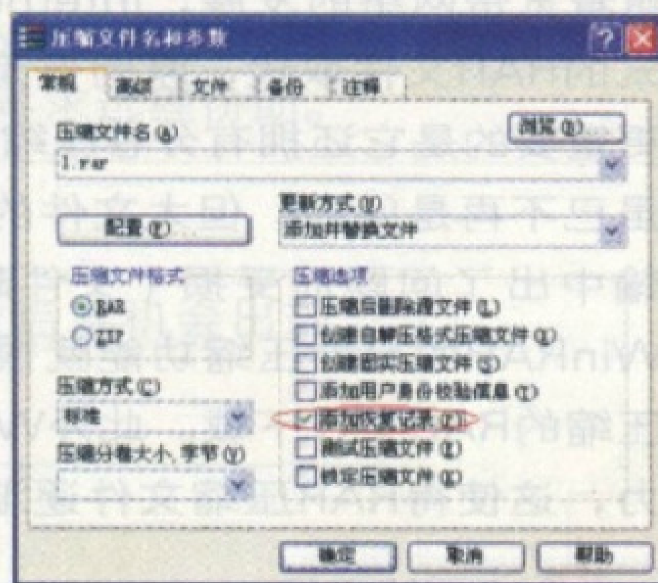
那么，现在回到原来的问题上，恢复卷到底有什么作用呢？就是能够重新构建任意损坏或丢失的分卷压缩文件。其具体的恢复能力取决于压缩时设置恢复卷的数量，如果损坏或丢失的RAR分卷文件（也包含恢复卷文件本身）的数量不超过恢复卷的数量，就可以利用剩下的恢复卷将所遗失的分卷文件构造出来。以上面的例子来说，就是在总共14个文件（11个分卷压缩文件加上3个恢复卷文件）中任意损坏丢失的分卷文件不超过3个，那么就可利用剩下的恢复卷将丢失或损坏的分卷压缩文件恢复。这里注意的是，如果是任意2个分卷压缩文件加上任意1个恢复卷丢失了，那么利用剩下的2个恢复卷依然可以将2个分卷压缩文件恢复，但丢失的恢复卷是无法恢复的。

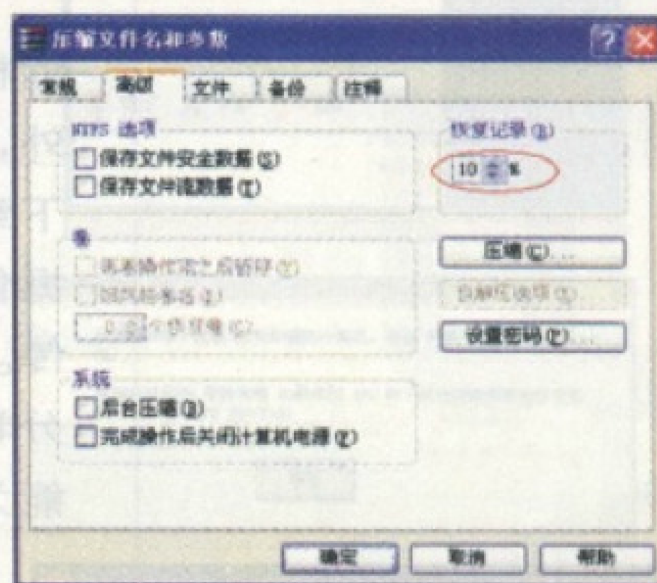
说到这里，大家明白恢复卷的意义和作用了吧。如果上传用户在制作分卷压缩文件时，适当设置一些恢复卷，并把它们同时上传到服务器供人下载，那么不管是上传或下载中有若干分卷文件的损坏，只要它没有超过恢复卷的数量，下载用户都可以利用恢复卷来自行恢复。乍一看制作一些恢复卷上传要损失部分服务器硬盘空间和增加了上传时间，同时下载用户也要多花些时间下载（当然这里可以很灵活，他也可选择不下载），但从长远的对服务器上的文件维护和对众多下载者的帮助来看，这绝对是值得的。当然，恢复卷的设置也要适当，比如说700MB的DVDRip文件压缩成15MB大小的分卷文件，最后会生成50个左右的分卷压缩文件，那么一般设置生成3个恢复卷文件放到服务器就已经足够，如果还是不够恢复用，那就建议先考虑一下换个ISP吧。

文件受损不担心——恢复记录功能

上述压缩分卷文件的恢复卷的功能当然也适合个人的备份，例如备份的刻录光碟部分区域被划坏导致读盘出错，这都是很常见的情况。但实际上个人用RAR备份，更多的情况是将目标文件压缩成一个完整的RAR文件，如果此时也想让这个大文件与上述的分卷文件一样具有自我修复能力，就需使用WinRAR的恢复记录功能了。

恢复记录功能一直存在于WinRAR系列版本中，但重视和使用它的人就不多了。大家可能都使用过WinRAR的修复功能来修复损坏的RAR文件，肯定有成功也有失败的，其实这个修复的成功率就取决于制作RAR文件时是否采用了恢复记录功能，所以若要备份自己的文件成为RAR格式，制作时添加恢复记录作为保护是不错的主意。


图7


图8

其使用非常简单，在WinRAR压缩界面的“常规”面板勾选“添加恢复记录”（图7），然后在“高级”面板里设置恢复记录的大小，最多是10%（图8）。最后压缩制作的RAR文件就带有恢复记录了，当然文件也会因为增加记录显得大了一些。这里有个公式，大家可以自己计算恢复记录的大小，“恢复记录的大小=（压缩文件大小）/256+（恢复扇区数量）× 512字节”。其中“恢复扇区的数量”这个值取决于你的设置和WinRAR的版本。这里讲一下“恢复扇区”的意义，如果受损数据部位是连续性的，这时每个恢复扇区能恢复512个字节的受损信息，当然在多区域受损时，此值将会减少。WinRAR 3.10的恢复记录可包含最多524 288个恢复扇区，2.9版就要弱多了，最多只能包含32 768个恢复扇区，所以就这个功能来说，3.X系列版本也是一个大飞跃。

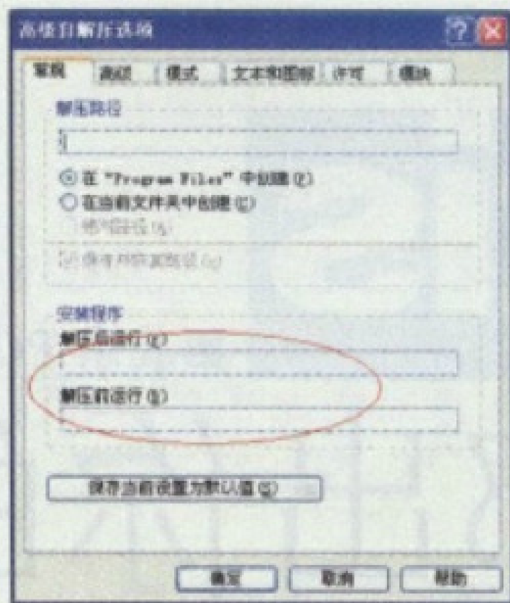
运行文件要当心——慎用自解压文件

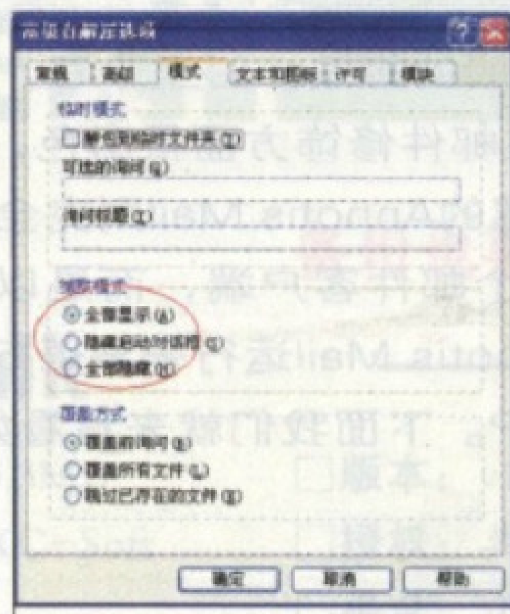
WinRAR制作自解压文件的功能越来越强，这样的自解压文件不光可以方便没有安装WinRAR软件的朋友，而且不少软件也开始采用它制作安装程序。从纯粹的功能上看确实非常棒，不过这里要提醒你，如果从网上下载了RAR自解压文件，最好不要用它的自解压功能，而是用鼠标右键来点选“由WinRAR释放”（当然你要先安装了WinRAR），因为RAR自解压文件也是最好的木马捆绑机。

由于笔者是个软件下载试用狂，有一次手快，同时也是大意，心理上觉得RAR文件包问题不大，结果用左键双击了一个RAR自解压文件，出来解压界面后又顺手关了，并也没有真正解压，但就是这样还是中招了，次日开机防火墙就频频报警。

接着当然就是把那个自解压包用VPC研究了一下，发现它的原理很简单，但也很实用。这个自解压包是个JPG图片包，做这个的

家伙把木马程序的图标修改成JPG的图标，同时后缀名改为*.jpg.exe，混在一堆图片中，稍微马虎还真看不出来。然后其在制作自解压包时显然将自解压选项常规面板中的“解压前运行”和“解压后运行”都填上了那个木马*.jpg.exe（图9），然后将模式面板中的“缄默模式”选项改为全部隐藏（图10），最后压缩完成。由于这个木马程序在复制完实际的副本后会自动结束自己的进程，所以并不影响自解压的进行，你也就没有办法察觉它已经运行了，确实算个好办法，而且恐怕现在的杀毒软件也难以发现它。当然，只要你用鼠标右键解压，这一切都是徒劳无功的，所以对于RAR的自解压文件一定要谨慎使用。从另一方面讲，你当然可依此法制作带自运行程序的WinRAR压缩包。


图9


图10

软件应用更开心——个性化的ANSI注释

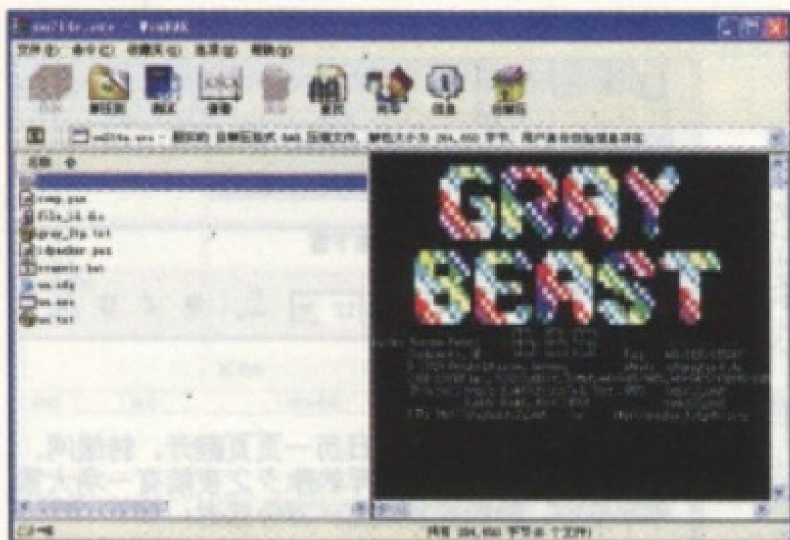


图11

看看下面RAR文件的打开图（图11），有什么不一样吗？不错，这就是WinRAR的ANSI颜色注释效果了，在现在Windows的环境下是不是有一种另类的美与酷呢？大多数从DOS过来的朋友应该都熟悉ANSI Escape Sequences（ANSI 转义序列），不过这里就算你不熟悉也没有关系，我们不用去探究这些，只需要知道WinRAR从最初的1.XX版就开始支持ANSI的颜色注释功能，而且这一功能无需加载任何驱动（一般为ANSI.SYS）就行。所以要打造个性化的RAR压缩包，使用ANSI注释绝对是很妙的主意。

如何使用ANSI注释呢？可以说ANSI注释既有简单的，也有非常复杂的；最简单的就是在注释内容的任何位置插入：“←[”两个字符即可（“←”表示ASCII 27或“ESC”字符，因为正常情况下此字符无法正常输入和显示，这里用“←”代替，在DOS的EDIT.COM运行窗口下大家可输入试试），如图12中的注释内容为“←[0;1m”（图13），效果为黑底高亮的白字。ANSI注释有着丰富的命令，这里就不多叙述了，大家可以通过阅读一些DOS书籍来掌握，不过并不是所有的ANSI命令在WinRAR中都有效。从Windows上成长起来的朋友不熟悉ANSI命令也不要紧，在AnsiEditor这款软件（下载地址：http://www.onlinedown.net/ansieditor.htm）的帮助下，你照样可以轻松做出美妙效果。这里我用一个简单的例子演示其功能。

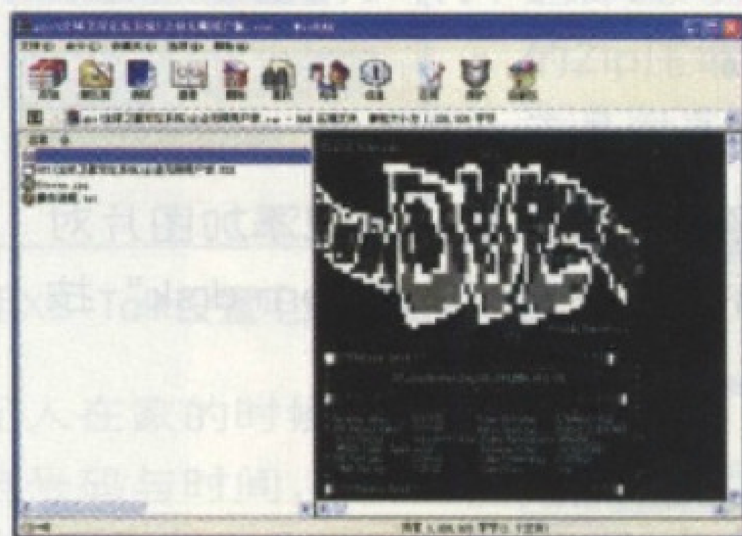

图12


图13

启动AnsiEditor，在编辑区用画笔画上“大众”两个字（图14，我画得难看了点，不过没关系，能看懂就行了），然后将光标移到划好的高亮区，将想用的字符敲入即可，可以先选好颜色，那么最终RAR的注释字符就是带色的了（图15）。然后用鼠标将做好的注释框选起来，复制后粘贴到RAR的注释框就大功告成了（图16），看看最后的效果吧（图17）。P

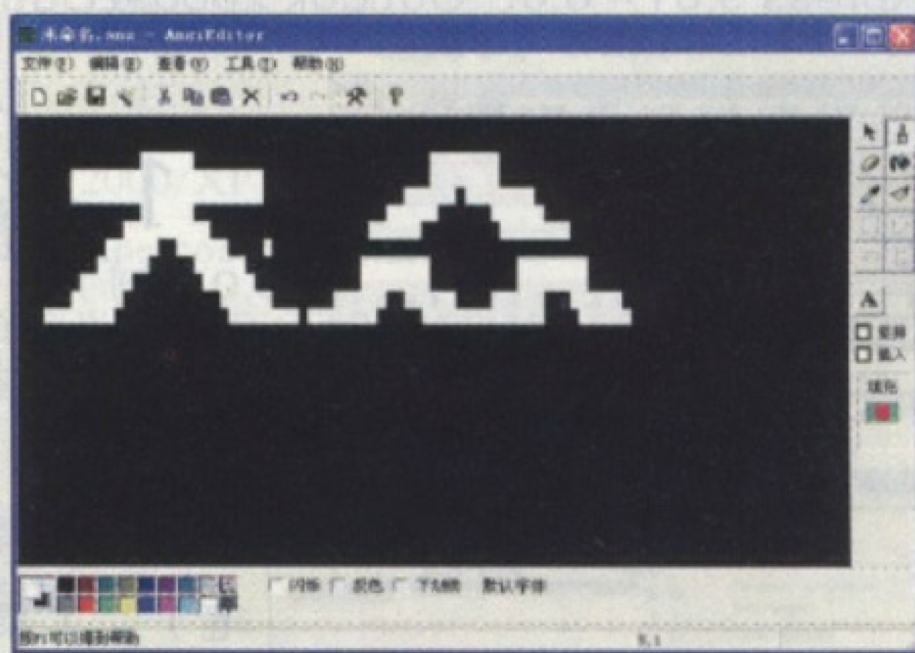
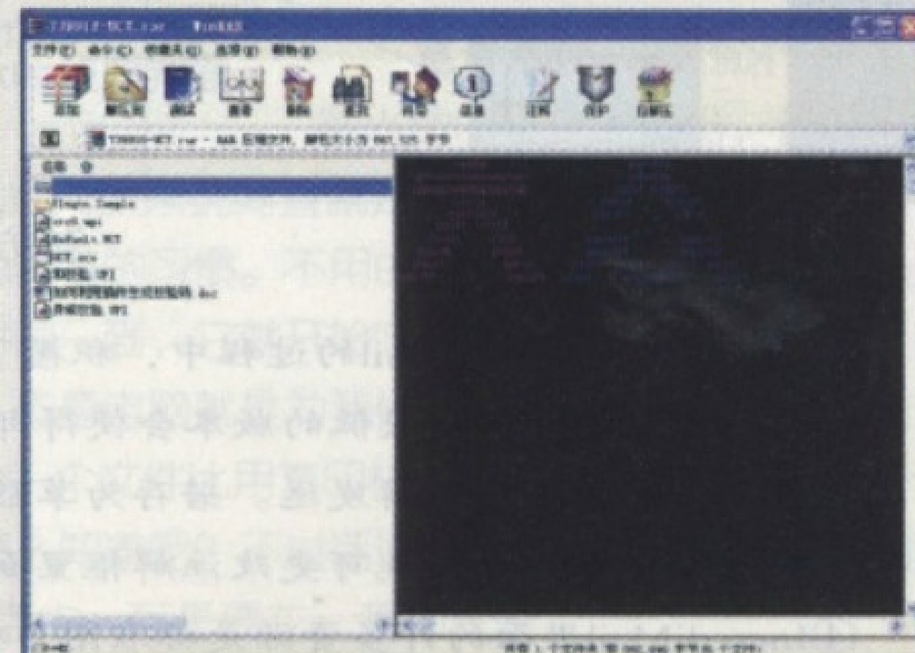


图14


图15


→图16

↓图17



用Annotis Mail邮出你的个性邮件

■北京 POW

漂亮的邮件源自出色的邮件客户端，这是一般的想法。时至今日，已有不少出色的邮件客户端，它们各有特点。在2002年19期曾经介绍过IncrediMail，它在邮件修饰方面很出色，但如果用它作为邮件客户端，你会发现其与Outlook的兼容性问题不好解决。而这里要介绍的Annotis Mail则完全可避免这一问题，它专门为E-mail的编辑修饰而设计，和IncrediMail不同，它并不是一个邮件客户端，而是以Outlook插件形式出现。软件可在www.downme.com/soft/soft16463.html处下载。Annotis Mail运行需要IE 5.01或更高版本，其支持的Outlook版本为Express 5.01～6.0、Outlook 2000或Outlook XP。下面我们就来看看如何用Annotis Mail编辑一份个性邮件。

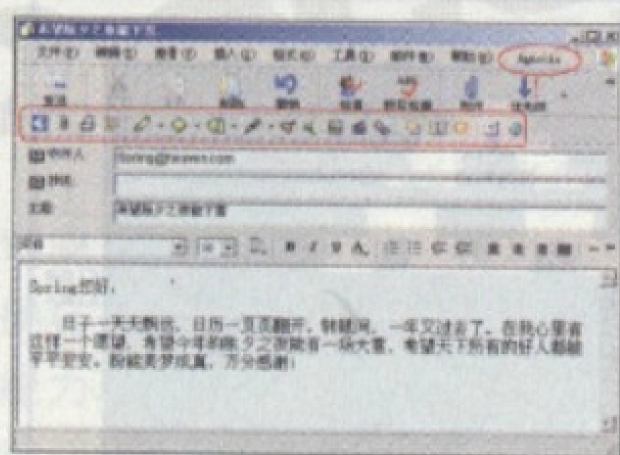


图1

1. 安装Annotis Mail后，在Outlook中新建一封邮件（这里以Outlook Express 6.0为例），可以看到邮件撰写界面上多了一排Annotis Mail的工具栏，而且在菜单栏上也出现了相应菜单（图1）。在图1中已经填写好了主题及收信人等一般信息。

2. 点击工具栏中"Highlighter（高亮度笔）"工具，将其在第1行上拖动进行文字高亮度处理（图2），右键点击高亮处理块选择"Color"可调整文字颜色。

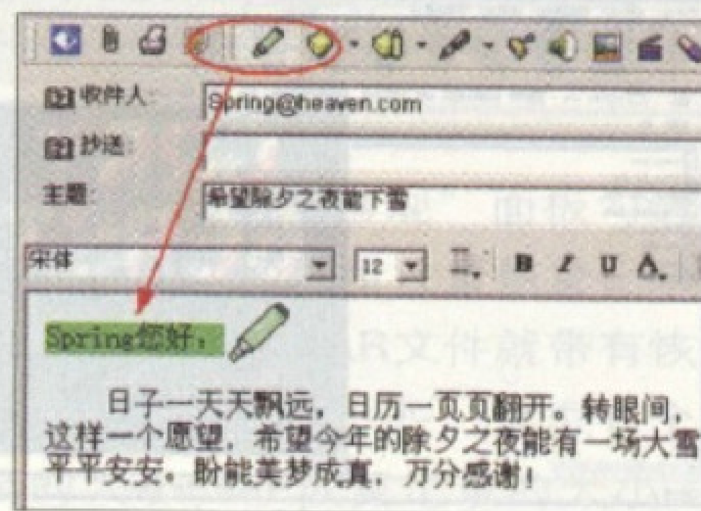


图2

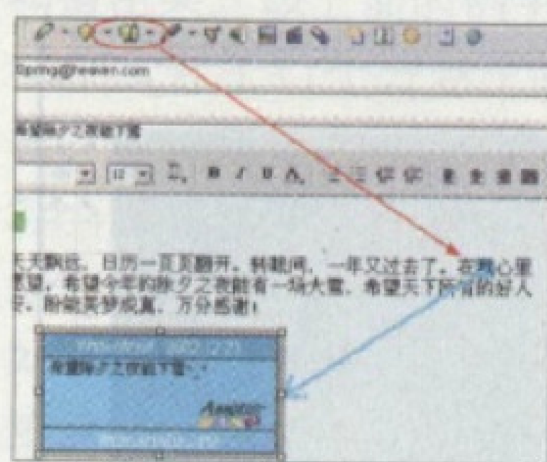


图3

3. 下面为"我"这个字添加一个注解。选择工具栏上的"PowerNote（超级注解）"工具，在"我"上拖动，将会弹出一个注解框，将其文字设为"希望除夕之夜能下雪_"（图3），在注解框上日期区点右键选择"Customize"同样可对前景、背景颜色及字体进行改变。

4. 然后添加一个图片，选择"Image（图像）"工具，出现添加图片对话框（图4）。其中可进行类似文件夹的操作，你也可点击"Get from disk"按键选择磁盘上已有的图片。

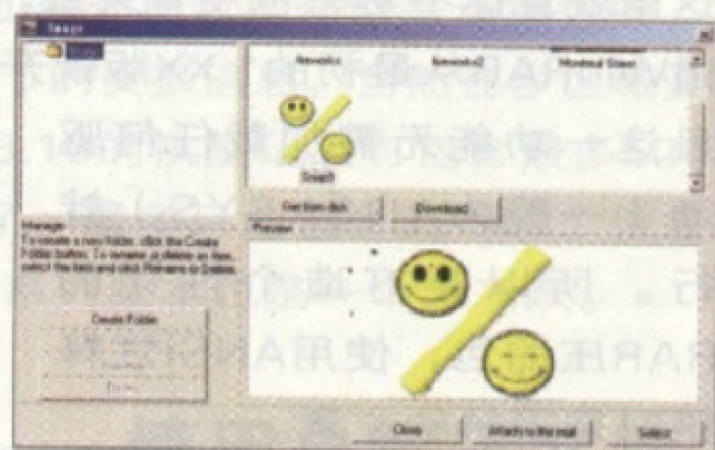


图4



图5

5. 点击"letter & e-cards（信纸和电子贺卡）"工具选择一张漂亮的信纸，和添加图片类似，这里就不多说了。信纸上各元素的属性你皆可用Outlook的编辑功能修改，图5为最终效果。

6. 最后调整上述各元素之间的距离及大小，就可以直接发送了。只要对方的邮件接收端支持HTML浏览方式，你的邮件就能被原样识别。

笔者在使用Annotis Mail的过程中，积攒了一些技巧及经验，也发现了一些问题，拿出来和大家分享：

①IE版本越高越好，较低的版本会使得部分功能不能使用，如信纸功能就不能在IE5.5以下版本工作。

②邮件最好一次性编辑发送。若存为草稿，再次打开时可能导致排版出现错误。

③如果是注册用户，就可更改注解框里面的标志及选择是否在其中出现Annotis Mail的网站链接。

④IncrediMail里面的许多资源是标准图片格式，你可轻易地提取出来，再和Annotis Mail组合一下，呵呵，太漂亮了！

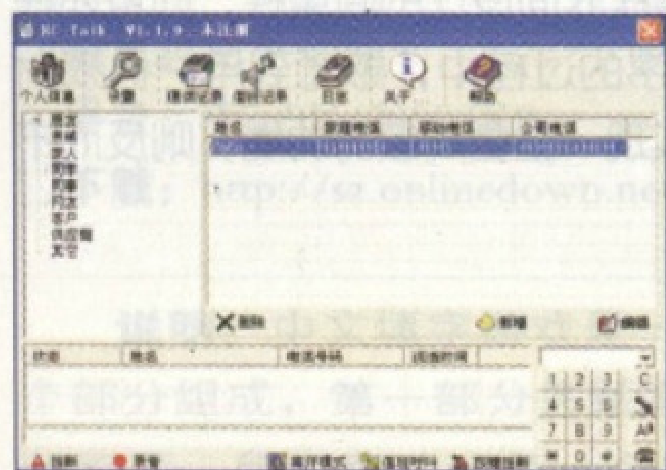
鲁迅先生在《祝福》中说道："旧历的年底毕竟最像年底。"街上自不必说，就连互联网中也显出新年将至的气象。每年到这个时候，就是CoCo开始整理行装，准备踏上回乡旅程的时候了。年年过年，也许只有像我们这样远在异乡漂泊的游子才能真正感受到过年的实在意味吧。一年来陌生的城市变得熟悉，熟悉的家乡变得陌生，也许有一天CoCo会把重庆变成自己的家乡，把原来故乡的城市变成一座陌生的小镇，但是无论如何，心中的那份魂牵梦萦却永不会变。闲话打住，来看软件（软件推荐信箱hylwr@sina.com）。

■重庆 CoCo

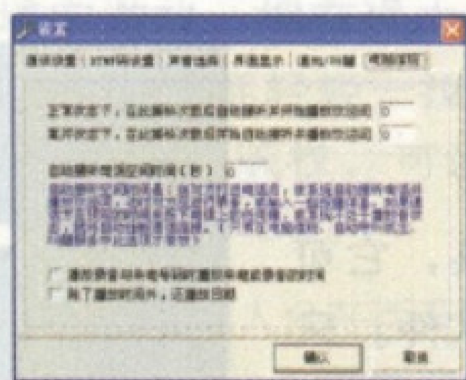
中国共享软件

用Modem实现电话录音——狂猫日记XC-Talk

□**版本**：v1.1.9 □**大小**：3.3MB
□**授权**：共享软件 □**作者**：XC-Soft
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.xc-soft.com/
□**下载**：http://verysoft.diy.163.com/xc-talk/download/xctsetup.exe


狂猫日记XC-Talk主界面

说明：狂猫日记XC-Talk是一款针对Modem开发，集电话录音、通讯录、远程电话按键控制电脑等功能于一体的电话录音软件。可录制谈话内容并回放；机主可远程听取留言，获取来电号码；内置通讯录，直接显示来电人姓名；支持来电号码显示；无需拨号，支持姓名－电话绑定；可设置电脑值班，自动录制来电者留言，定时电话叫醒，内置电话号码查询功能。当有电话拨入而无人在家的时候，软件可以自动呼叫机主，报告来电号码与时间，利用它你还可以远程关闭计算机和进行软件设置。

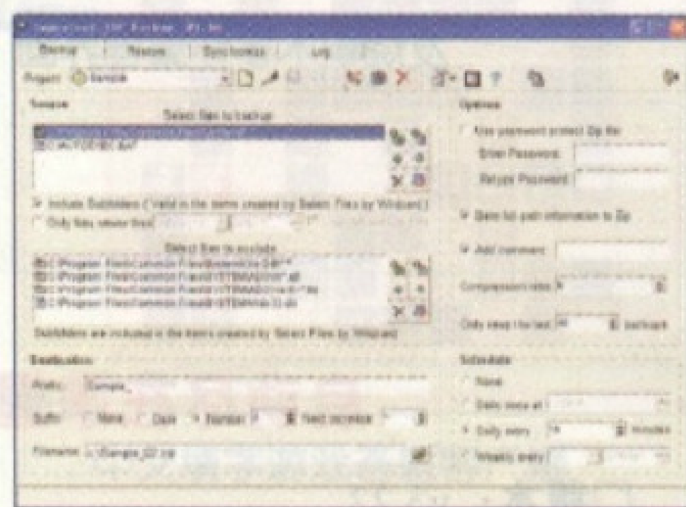

用XC-Talk设置电脑值班

笔者点评：一般人家里的电话很少有自动应答和留言功能，所支持存储的号码也非常有限，但现在只要你有个Modem，加上一台个人电脑，就可以很方便地实现这些高级功能。采用软件方式控制电话，可定制性就非常高。当电话铃响起时，电脑上就显示来电者姓名，让你在接起电话后第一句话就能叫出他的名字，记住，电脑上存储的电话数据可以是成千上万个哦:)。当CoCo有事情必须很晚回家的时候，若家里电脑还开着，只需拨打家里的电话，XC-Talk就自动帮我把机器关了。嘿嘿，比得上蓝牙技术的便捷性了。

备份也要省一省——SuperCool ZIP Backup

□**版本**：v1.56 □**大小**：1.1MB
□**授权**：共享软件 □**作者**：CW
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.supercoolbookmark.com/
□**下载**：http://www.supercoolbookmark.com/download/supercoolzipbackup156.zip

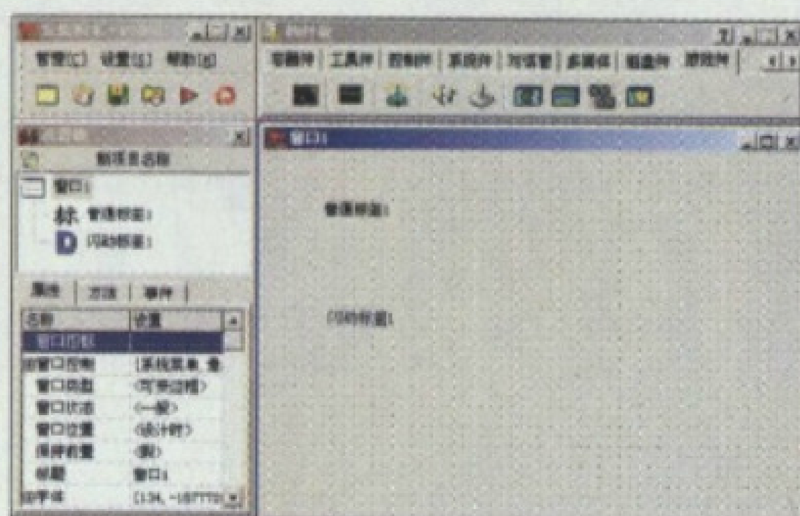
说明：SuperCool ZIP Backup是功能强大的个人文件备份工具，能方便地将你挑选的文件备份为一个Zip文件，节省了不少硬盘空间。软件将每个备份工作看成是一个项目，你可创建不同的备份任务并随时修改其设置。像Windows的计划任务一样，可对备份任务进行时间安排，这样就可以在指定时间自动完成备份工作。软件使用标准的Zip压缩格式保存备份文件，这样你就可使用任何一款Zip工具对备份文件进行操作；软件支持使用Windows系统的通配符格式（如*.dll,file.*）选择或排除要备份的文件。SuperCool还能为项目备份任意版本的备份文件，并且每次备份时都能自动创建文件名。你还能随意浏览Zip备份文件的细节，为文件增加口令和注释。


SuperCool ZIP Backup备份界面

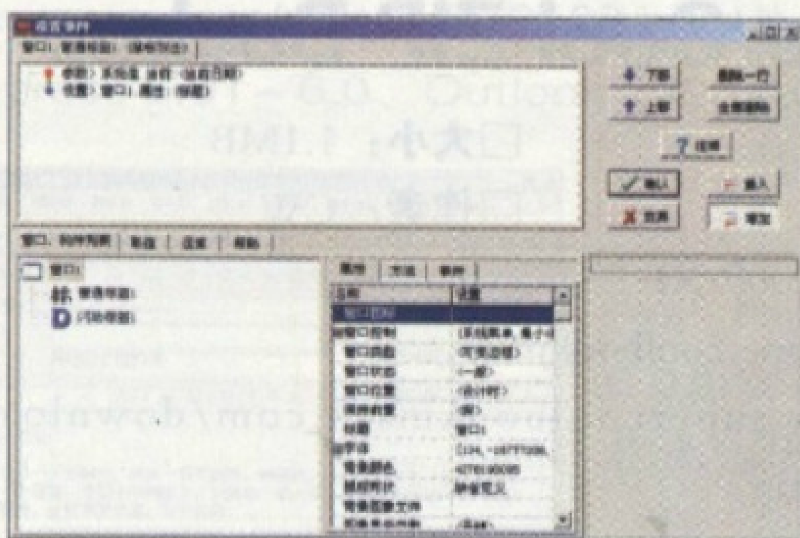

SuperCool ZIP Backup还原界面

笔者点评：拿到这个软件最感兴趣的是定时备份，备份工作对于我们这些IT从业人员来说简直就是家常便饭，系统的不完善也使我们养成了小心谨慎的习惯。不用的时候，软件静静地躺在系统的任务托盘中，时间一到，它就开始吱吱嘎嘎地帮你备份文件，完全是自动化操作，本身电脑就是为我们这些懒惰的人设计的，难道你还想要让我备份一个文件比用复印机Copy还麻烦么？呵呵，千说万说，不试一试怎么知道呢？不过话说回来，一个软件想长时间呆在CoCo的系统托盘中，可是要花一番功夫哦。

轻松搭建你的程序——发烧积木 2002



发烧积木开发界面



发烧积木事件编程界面

□版本：v2.12 自由版　　□大小：3.70MB
□授权：免费软件　　□作者：李洪亮
□平台：Win 9X/NT/2000/XP　　□主页：http://www.diylsoft.com/
□下载：http://www.diylsoft.com/download/F2002_FreeVersion.zip

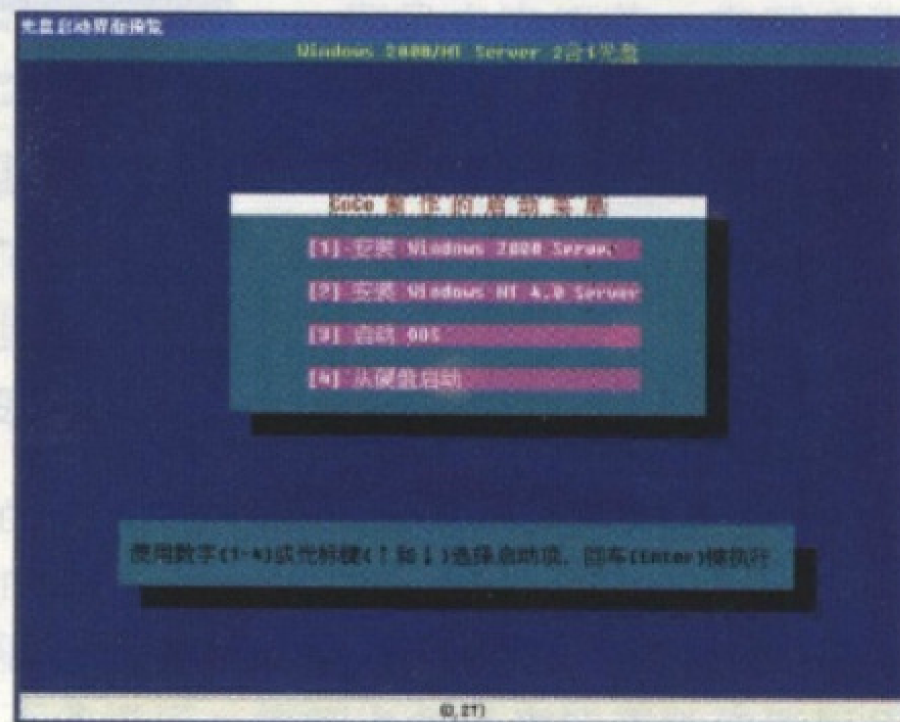
说明： 发烧积木是一款用于开发应用软件的可视化工具。与一般的编程开发式软件不同，发烧积木采取了一种类似于搭建积木的交互式方法，无需使用任何编辑语言，就能快速的搭建出具有专业水平的软件作品。软件的开发界面由可自由放置的浮动面板组成，细观其内容，类似于Visual Basic。开发软件的步骤很简明，新建项目及窗口后，你只要从构件面板中选择所需要的构件，一一将其放置于窗口，并在项目设置窗口中分别设定其属性、方法与事件即可。事件的编程是该软件与其它开发工具最大的不同，你无须直接编写代码就能设定事件的参数、运算及具体操作。软件给系统提供了解释器（FRun.exe），关闭编辑工具以后仍能运行程序文件（.ipd）。作者开发了不同的版本，这里介绍的是其自由版，相比其它专业版本，自由版的控件数目及功能都较少。

笔者点评： 软件的设计很有新意，事实上Windows下软件的界面开发确实有些像搭积木。当初Visual Basic就是因为大大简化了软件界面设计的困难而受到程序员们的欢迎，而发烧积木不仅继承了可视化编程界面设计的简单性，而且还在代码处理方面做出了类似的努力。但在使用程序的过程中，感觉到用户仍须对Windows的程序设计有一定了解，此外如果要实现一些更高级的功能，则反而不如直接用代码书写简单。

启动尽在掌握——EasyBoot

□版本：v3.22　　□大小：1.65MB
□授权：共享软件　　□作者：service@ezbsystems.com
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.ezbsystems.com/easyboot/cn/index.html
□下载：http://www.ultraiso,com/download/ezb322cn.zip

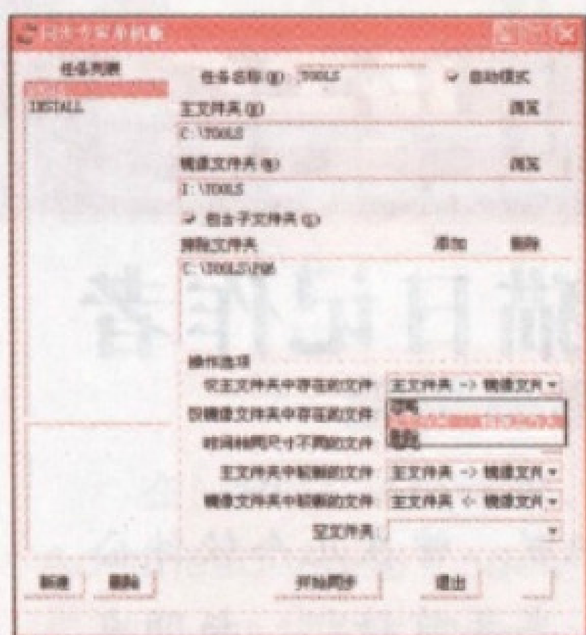
说明： EasyBoot是一款集成化的中文启动光盘制作工具，它可以制作光盘启动菜单、自动生成启动文件并生成可启动ISO文件。只要通过CD－RW刻录软件即可制作完全属于自己的启动光盘。EasyBoot提供了一个完全图形化的启动界面编辑器，你可以很方便灵活地定制启动文件的存储方式、屏幕布局、文本显示以及菜单条的排列方式，就像我们使用画笔在白板上绘图一样绘制出属于自己的启动光盘，在制作中还可以随时预览屏幕效果。不用再羡慕网上那些各种多变的启动光盘界面——有了EasyBoot，启动就是这么简单。



EasyBoot制作的光盘启动界面预览

笔者点评： 前几天一个朋友带着软盘来找CoCo处理自己的资料，找遍公司的所有机器，居然没有一台可以正常读写的软驱，而CoCo自己的软驱数据线早就不知所踪了。想想也是，在这样一个高容量存储的时代，一张1.44MB的软盘的作用实在是太微不足道，以前使用软盘装各种驱动程序的硬件厂商早就在不知不觉中换成了CD-ROM。如果当初不是为了担心系统启动的问题，很可能不会安装它。现在方便了，几乎所有的主板都支持光盘启动，看到网上、电脑城里各种网友制作的“xxx N合1光盘”，但一般体积庞大，而且在各方面也不能满足个性化的需要，EasyBoot帮你完成了这一切，剩下的就是找一张CD-R，开动你的刻录机工作了。

我的公文包——同步专家单机版


同步专家单机版主界面

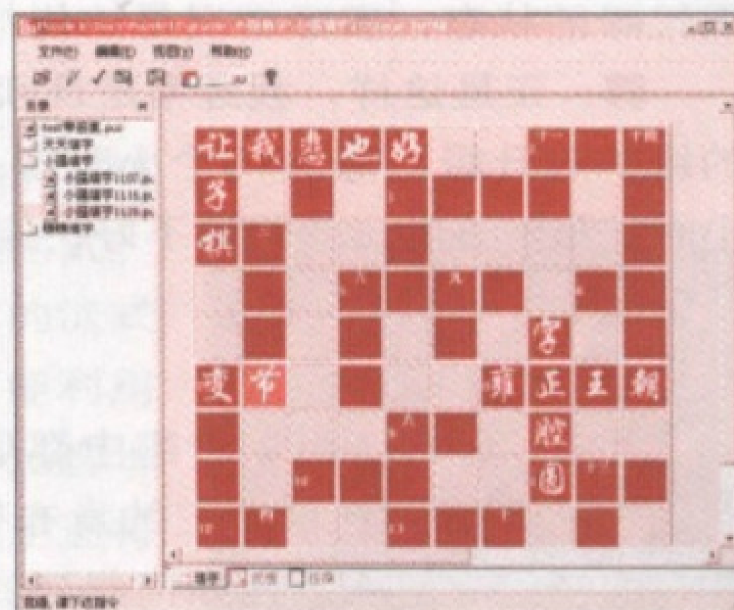
□**版本**：v1.62 □**大小**：184kB
□**授权**：免费软件 □**作者**：张久强
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**主页**：http://www.ahjoe.net/
□**下载**：http://www.ahjoe.net/download/SyncExpert162.zip

说明：一款目录同步工具，适用于局域网和单机目录同步。它可将机器上任意两个目录中的文件内容同步成完全相同的结构，适合于进行数据备份和制作镜像目录。软件提供了多种灵活的同步选项，当源目录和目标目录存在较复杂差异时，可自行决定采取忽略、镜像或删除的策略；在某些情况下你可能不想同步某个子文件夹，提供的“排除文件夹”功能可让你取消这个目录的同步操作。

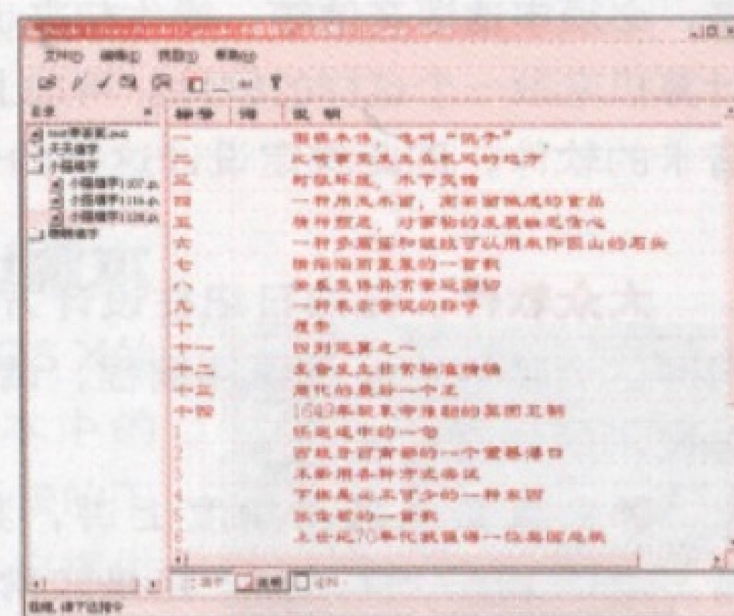
笔者点评：最近CoCo买了一个32MB的U盘，感觉方便了很多。公司里做不完的事情，需要的文档直接拷贝到U盘上，回家后就可继续工作。但通常要拷贝的目录都是一样的，有了这款目录同步工具，只需点击“开始同步按钮”即可完成任务。若是在局域网中，这个功能就显得更实用了。美中不足的是软件界面有待加强。

另一种开心辞典——中文填字游戏

□**版本**：v1.2 □**大小**：940kB
□**授权**：免费软件 □**作者**：Dragon
□**平台**：Win9X/2000/XP □**主页**：http://tzgame.51.net
□**下载**：http://sz.onlinedown.net/down/puzv12.exe


中文填字游戏答题客户端

说明：中文填字游戏是一个专门编辑和解答中文填字的软件。软件由两个部分组成，第一部分答题客户端（Puzzle）提供一个和纸上填字相同的答题界面，鼠标移动到每一个竖或者是横行上将会出现该空格填写内容的提示，不用逐字输入，一次可输入一行，如果有疑问的话，F3键可以帮您很大的忙，完成后还可显示您的错误填写和正确的答案。第二部分填字生成器（PuzzleEdit）用来制作中文填字游戏。拥有强大的库功能，内置唐诗、宋词和大量的成语，想取巧的话只需用鼠标轻轻一拉即可生成一个填字游戏，其中的注释功能可以保护您制作填字的版权，可设置背景和字体，完全XP风格。


中文填字游戏填字生成器

笔者点评：经常看到的一些美国大片，主人公在百无聊赖的情况下常常是玩报纸上的填字游戏，似乎已经成为了一种生活的习惯。以前学习英语的时候也在老师的指导下玩一些英文的填字游戏，后来看到不少报刊杂志每期都提供一些填字游戏供人们茶余消遣，消磨时间的同时又学到了不少的东西，为何不来制作一下自己的填字游戏呢？

软件更新快报

每逢年关，大家就会比平常更忙碌，不过共享软件的作者在繁忙时候还没忘记更新自己的软件。

友情强档：更新版本至7.0 XP版，采用了全新的数据库引擎，更加稳定、灵活。生成的友情强档数据库更小，速度更快，同时公开全部的数据库接口。下载地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

音乐贺卡厂：更新为圣诞版，支持录音功能——虽然圣诞已过，但还有春节呵，软件同样适用。下载地址：http://www.music-card.com/down.asp?id=1。

IconCool Editor：一个提供图形滤镜和影像效果的ICO图标编辑软件，最近升级至v3.4 Build 21212。下载地址：http://www.iconcool.com。



技术与创新，如此结合

——小记软件狂猫日记作者

郭晓晨，共享软件狂猫日记作者，今年28岁。曾在几个软件公司做过项目经理、开发部经理、技术副总等，半年前辞职，与朋友合伙开了一个非常小的软件公司，从此将很多精力都投入到共享软件中去。平时喜欢音乐、开车旅游和围棋。

大众软件： 通过E-mail采访，感觉您经常处于一种很忙碌的状态，实际情况是这样的吗？

郭： 正是这样，我经常是连续好几天忙着共享软件的维护与升级，每天15个小时以上，甚至连续工作24小时。虽然这种工作习惯不好，但我喜欢，因为感觉又回到了上学的时代。

大众软件： 不少读者家中都是使用Modem拨号上网的方式，所以狂猫日记的发布很容易引起我们的关注，这样的点子阁下是如何想到的呢？

郭： 我经常看韩国片，在电影里见到别人的手机可以留言与听取留言。但我所在地区的移动公司没有这种服务，必须申请语音信箱，操作起来也较麻烦。因此就想用计算机来做一个这样的软件。再加上以前工作时曾做过语音卡的软件，因此决定设计这样的一个共享软件作品。

大众软件： 狂猫日记在设计方面还是很有创意的，同时这个软件也涉及硬件编程，请问您是如何实现创新与技术的结合呢？

郭： 其实从技术角度上讲，狂猫的核心是电话录音。电话录音软件市面上还是较常见的，但其主要功能是电话录音与来电显示。我一直认为，做软件必须要有新意，而新意则可以通过两个途径实现。一是完全的技术创新，这个要求比较高，需经过十分广泛的调研与技术准备；另一种是旧技术在新领域的应用。我觉得现在做软件，后者是最重要的选择。比如对于狂猫中的“来电显示+通讯录”功能，在技术上无需创新，但很少见到有软件将其结合起来，因此首先必须想到如何将当前的技术最大限度地利用。

大众软件： 您的这个想法很实在。另外我们感觉狂猫日记可以说对用户需求的把握还是较准的，在这方面您有什么心得？

郭： 因为我们是在做共享软件，是为用户而做，而不是做给自己看。用户追求的是实实在在的功能，无论算法多么酷，能满足用户需求才是成功的软件。我们很多的软件开发人员都在不同程度上忽视了这一点。这一点反映到开发工具上也有一些意思，我常用的编程工具是VB与Delphi，狂猫日记就是用的VB6。其实做软件我最喜欢用VB，因为最熟、最快，自己能保证用VB做出来的程序Bug最少。但如果要做大量运算的软件（如五子棋），则会用Delphi。我对编程语言不太挑剔，而在乎做出来的软件是否好用、易用、稳定。

大众软件： 对于软件作者，选定一个有潜力的开发题材至关重要，能说说您在这方面的体会吗？

郭： 用户需求从一开始就应当调查清楚，有时自己认为很不错的开发方向，真正实现后投放到网上后会发现根本不是这么一回事。在做软件前，最好去各大下载网站查看一下，看你的想法是否已有作者实现；同时即使别人做了同样的功能也没关系，因为你还可以做出更新的功能。例如，同样是来电显示，如果将其应用于“纯净水送水的客户管理软件”中，客户打电话要求送水时不必再报编号从而节省流程，我觉得就是一个不错的选题。

大众软件： 确实如此，创新并不总是意味着新技术的开发。最后想询问一下，您从大公司任职到自己作共享软件，有什么特别的感受吗？

郭： 做共享软件并不轻松。并不是想象中的做好一个软件，然后就放到网站等着收钱。有时候感觉做共享软件比在公司上班还要累，但更有趣。当你收到第一个注册请求时，尽管注册费可能不如上班时工作2小时的工资，但还是会让你激动不已，然后盼望着下一次激动。当然了，也有一些对于破解及用户免费消费心理的体会。

大众软件： 这个问题在我们以往的采访中曾多次提到，共享软件春天的来临，需要大家的共同努力。

业界动态

压缩率翻倍的MPEG-4——“AVC”问世

在MPEG-4规格里，新增了动画压缩率约为以往方式两倍的新方式“MPEG-4 Advanced Video Codec（AVC）”。2002年12月9日～13日期间在日本香川县淡路岛举行的MPEG（Moving Picture Experts Group）聚会上已确定了相关技术规格。在规格书定稿以后，会在2003年3月17日被确定为国际标准规格（IS）。

AVC为过去被称作“MPEG-4 Visual Part 10”规格，采用了近似DCT（离散余弦变换）的整数运算来替代迄今为止在MPEG-1/2/4中所采用的DCT，因此它与以往的MPEG-4编码播放设备不兼容。标准化过程将由MPEG的上级组织ISO/IEC和ITU共同成立的小组（JVT）负责进行，因此AVC也被称作“ITU-T H.264”。

Macromedia发布Director MX

近期，Macromedia公司发布了Director MX。Director MX提供了功能强大的高级多样化交互式多媒体创作环境，支持大多数主流视频、音频、位图、3D和矢量格式。



新版本中广泛的视频功能使开发人员能制作播放长度为几分钟或几小时的流式视频文件，并且对QuickTime、RealVideo和AVI都有很好的支持。新用户将能利用拖放操作制作内容，而资深用户可以使用Director中强大的、面向对象的Lingo脚本语言。Director MX的性能、介质处理和可扩展性，适合于数据的发布，它能迅速将数据载入和载出系统内存，适合播放大型CD/DVD-ROM或网站上的文件。由于与Flash MX的紧密结合，使得进行Web部署的Director开发人员可更方便地开发与维护媒体文件，并可实现最大可能的兼容性，因为已有超过3.35亿的Web用户安装了Macromedia Shockwave Player。产品详细资料请参见：http://www.macromedia.com/software/director/。

RealNetworks发布Mac OS X上的RealOne Player Gold版本

早在2002年7月份RealNetworks公司就在Beta版本中提供了针对Mac OS X的RealOne技术，而此次发布的Gold版本则为最终完整代码版。新版本中的“TurboPlay”技术，为宽带苹果用户在播放RealVideo和RealAudio提供了更快的下载或缓冲（Buffer）速度，充分利用了宽带连接的优势。新版本亦给苹果用户提供了直接调频访问1700多家电台的功能。



RealNetworks公司负责产品销售的高级副总裁Phil Barrett声称：此版本的发布标志着RealNetworks开始向全世界使用苹果新系统的用户提供服务，Mac OS X的用户如今可充分体验到RealNetworks在苹果平台上架构的强大流媒体技术。

ACD System发布VideoMagic with DivX Pro

VideoMagic发布以来，受到了不少用户的好评。该软件可快速帮助使用者利用图片、视频片断和音频片断制作自己的视频文件（参见本刊2002年19期《软件新天地》）。此次新版本增加了DivX编码器，这样用户制作出的视频文件能够被压缩到更小的尺寸以便网络共享。试用版下载地址：http://www.acdsystems.com/English/Products/ACDVideoMagicDivX。



来自COOL 3D Studio的震撼

■重庆 Ivan.Luo

直到写完这篇文章，我的内心仍然无法平静。虽然COOL 3D Studio v1.0已用了好几日，但到现在它的魅力仍让我激动不已。COOL 3D作为流行的动态、静态字型制作工具早已家喻户晓。而COOL 3D Studio作为友立公司新推出的一款软件，与原来的Cool 3D相比已大为不同。它可以使你的3D文字和图像无缝结合，让你快速制作出高质量的3D标题和动画，同时还能生成复杂的三维模型，提供更强的动画控制效果，并能导出多种2D、3D格式。功能直逼3D MAX，易用性一点不减当年。口说无凭，眼见为实，下面通过制作一个大众软件的刊头动画案例（但愿不同之处不会被主编大人诟病，呵呵），采取循序渐进、由易到难的方式，让大家一起来领略COOL 3D Studio的迷人风采。

一、软件的下载和安装

进入友立公司COOL 3D Studio试用版下载页面（http://www.ulead.com/c3ds/trial.htm），输入你的E-mail，选择所在国家，单击"Submit"便会弹出提供下载地址的页面。试用版提供了软件全部功能，只是使用时间限制为30天。软件安装过程非常简单，需注意的是系统中需安装8.1或以上版本的DirectX。

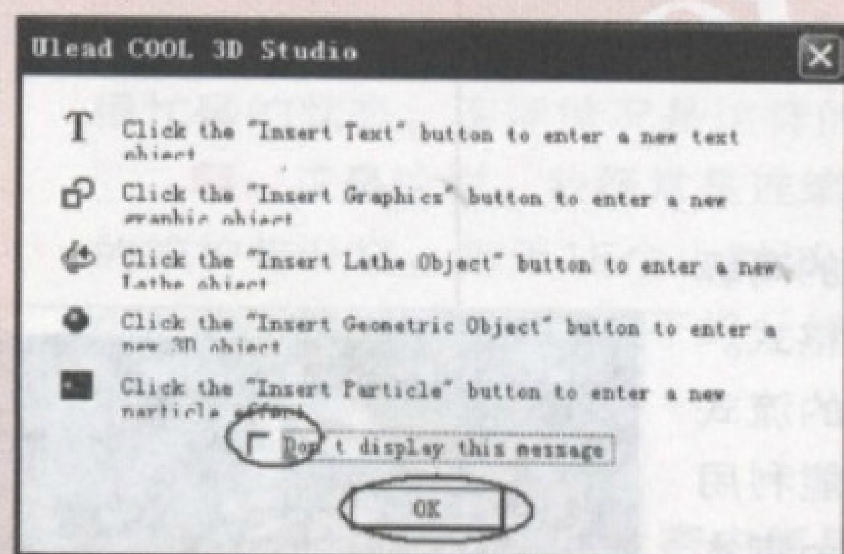


图1

二、静态三维文字和图形的制作

启动COOL 3D Studio，在弹出窗口中单击"Try More!"按钮进入主界面，首先遇到的是一个对主要功能按钮进行简单介绍的对话框，和COOL 3D 3.5不同哦。除"插入文字"、"插入图形"、"插入几何物体"3项外，还有"插入车床物体"（"车床"是"Lathe"的译文）、"插入粒状效果"两项（图1）。单击"OK"退出即可。主界面是由菜单栏、工具栏、工具面板、工作区组成的。像"时间轴"、"相机观察面板"、"工具面板管理"是新加功能，而"属性面板"、"物体工具栏"、"快速调整板"则在原来的基础上增强了很多功能。

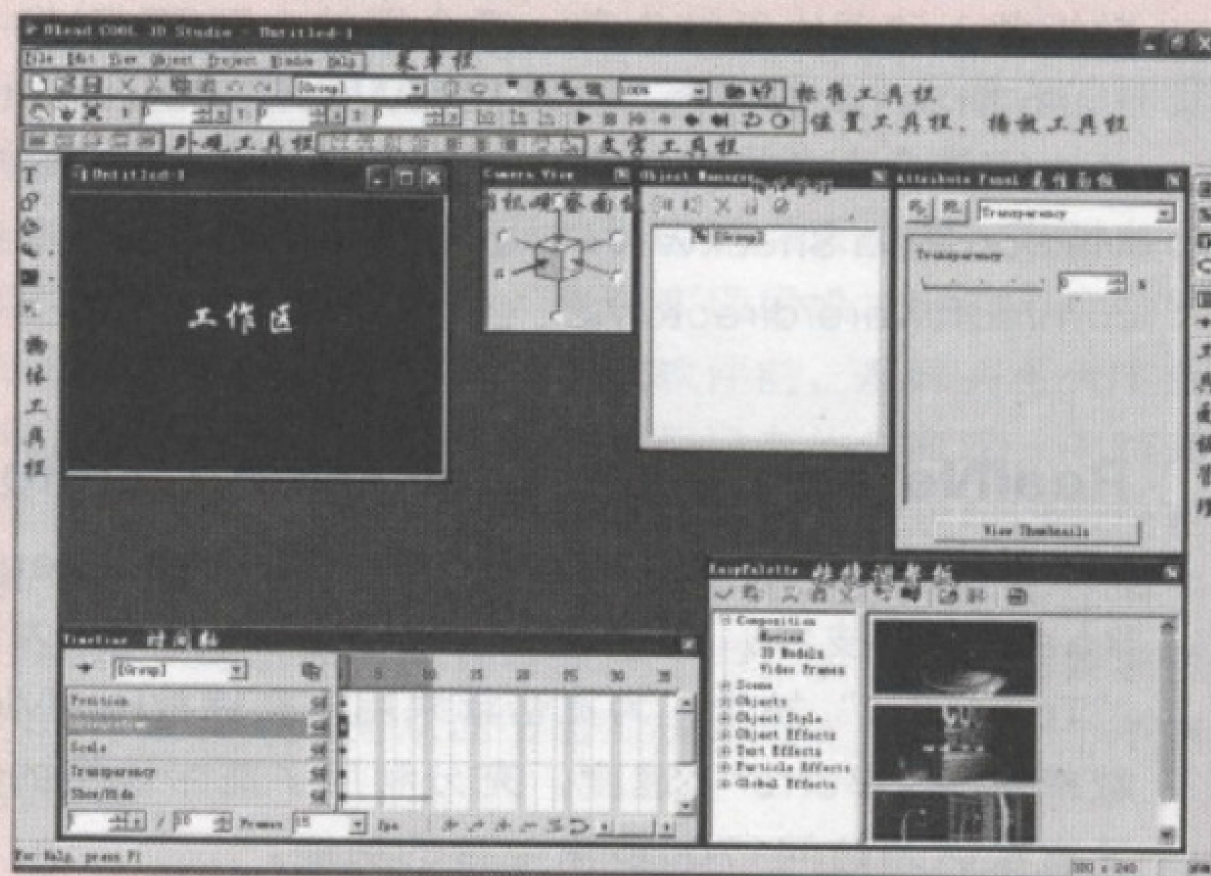


图2

1.新建与保存文件

启动COOL 3D Studio后，一般会自动新建一个文件，当然你也可单击工具栏上的新建按钮建立一个文件。单击"Project（工程）"→"Dimensions（尺寸）"，在弹出来的"Dimensions"对话框中有两种供选择的尺寸定义方式："Standard（标准）"和"User defined（自定义）"。我们这里选择自定义，并在"Width（宽）"框中输入640 Pixels，"Height（高）"框中输入220 Pixels（图3）。接下来单击"OK"即可。新建后最好立即保存文件，并在接下来的操作中每隔一段时间保存一下，毕竟在进行三维图形、动画制作时，对内存、CPU、显卡要求有点高，一不小心就有可能死机。及时保存是避免损失的最好方法。

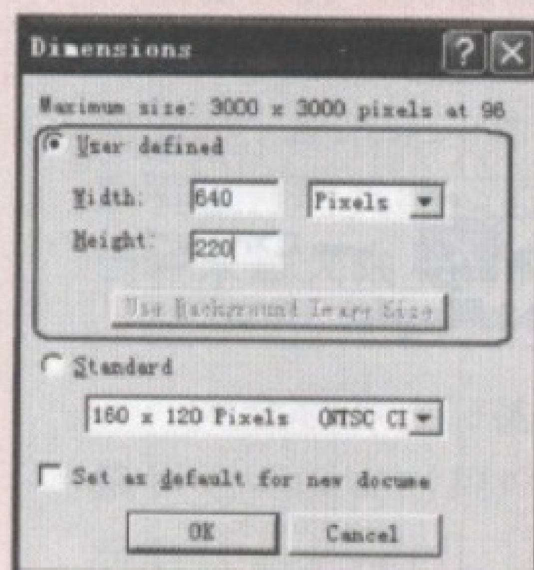
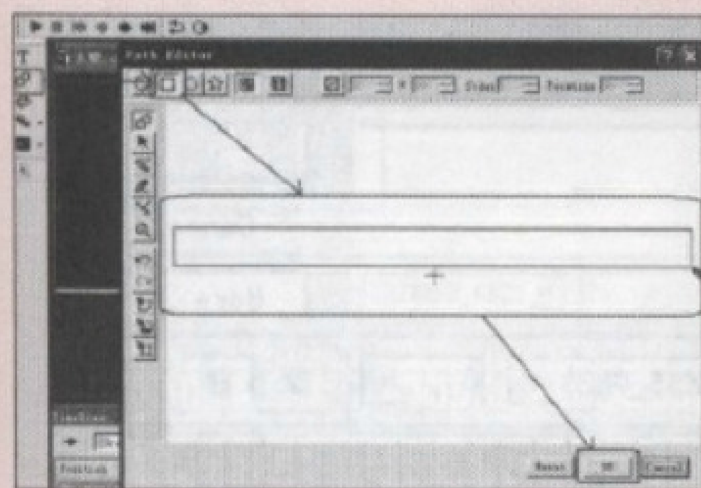
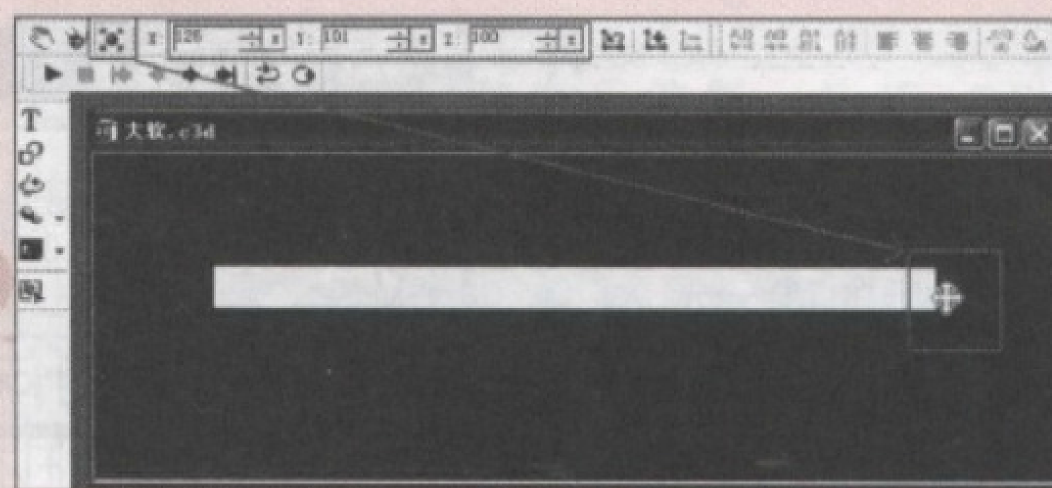
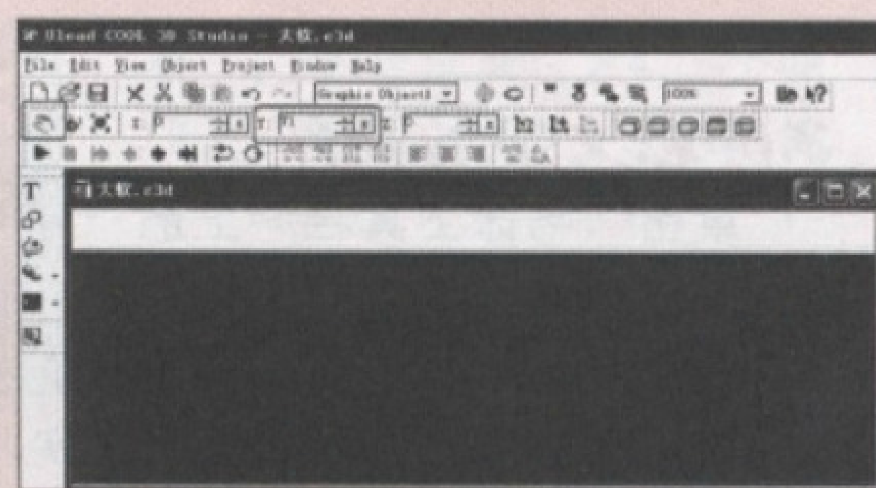


图3


图4

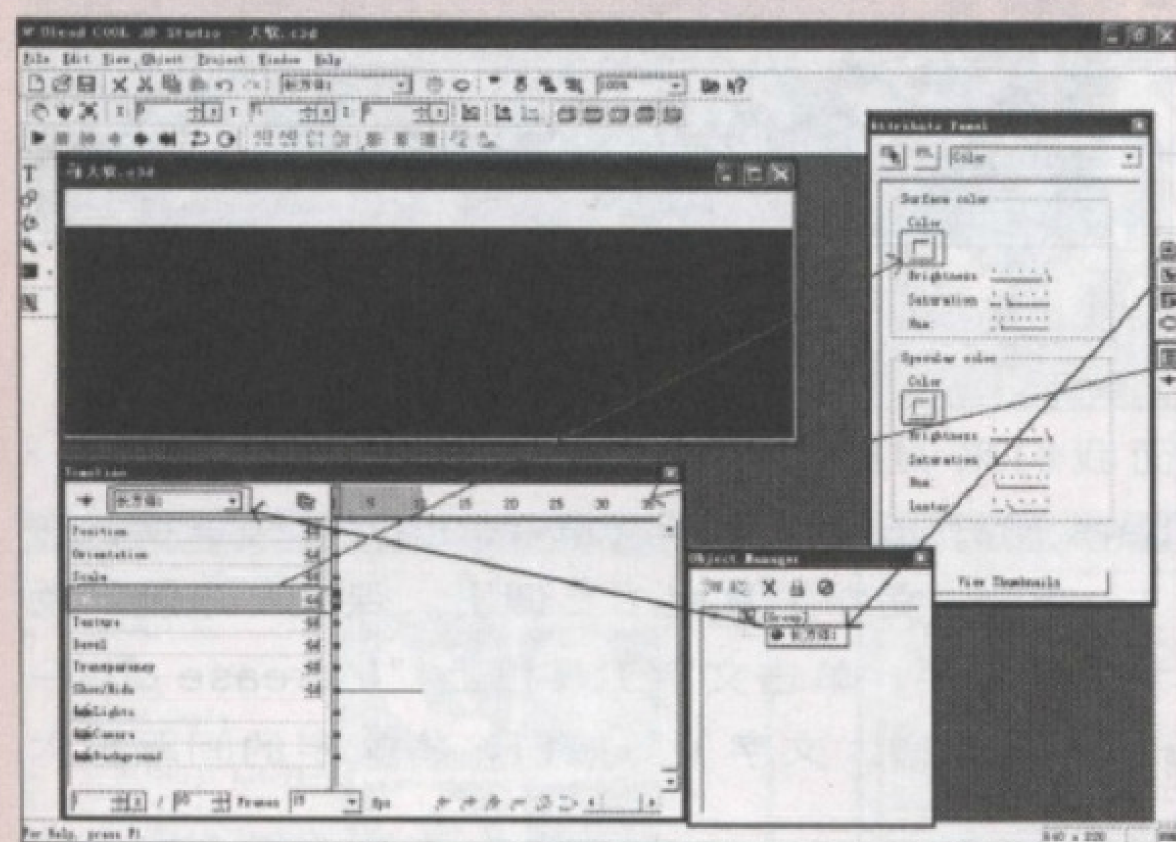

图5


图6

2.制作主运行界面

单击“Insert Graphics（插入图形）”按钮，进入“Path Editor（路径编辑器）”窗口。点击“Rectangle（矩形）”按钮，在中间的空白区域按住鼠标拉出一个长长的矩形（图4）。然后单击“OK”按钮。在工作区便插入了一个正面对着我们的长方体。

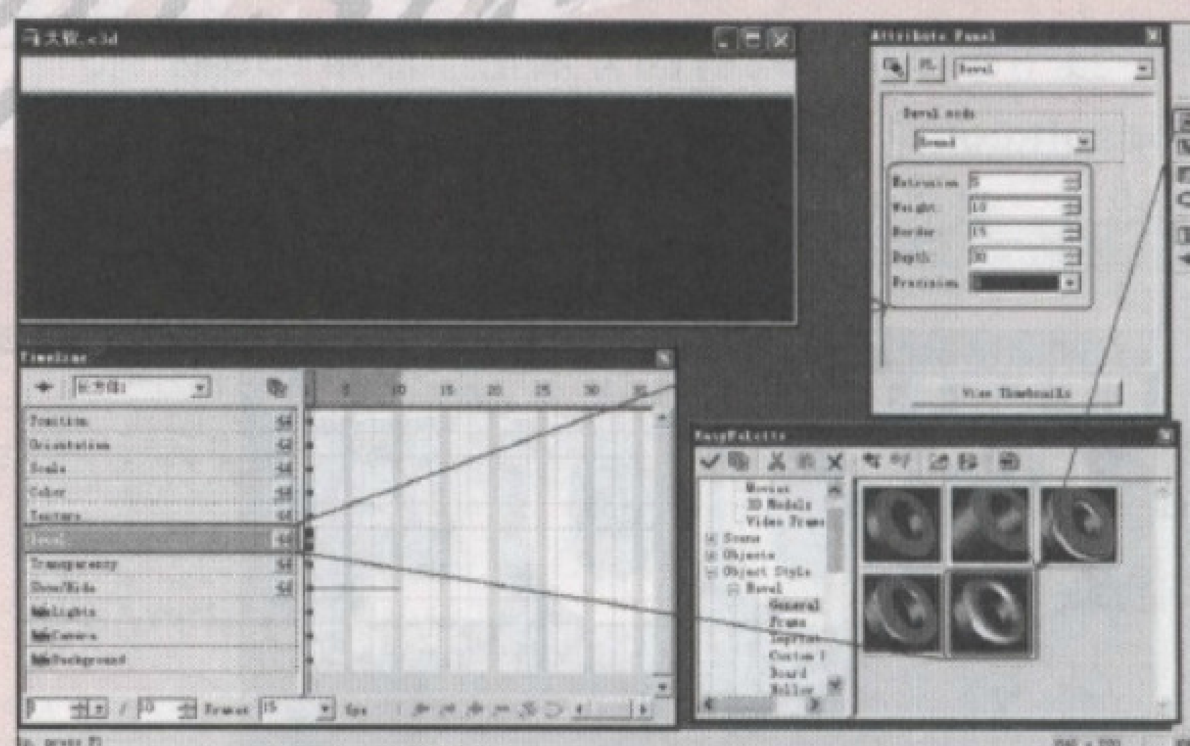
接下来调整长方体的大小、厚薄、位置。单击位置工具栏上的“Resize（物体大小）”按钮，将鼠标移至长方体的右边，并按住左键拖拉到正好工作区长（图5），也可以直接在位置工具栏的“X”、“Y”、“Z”框中输入数字调整长、宽及厚度。之后单击位置工具栏上的“Move（移动物体）”按钮，用鼠标将长方体拖到工作区最上端边线处（图6），当然你可以在位置工具栏的“X”、“Y”框中输入具体数字长方体的左右及上下移动，至于“Z”框中的数字主要是来调节长方体离我们的远近距离，例如你需要把甲物体放在乙物体的后面，就可把甲物体“Z”框中的数字调大一点。

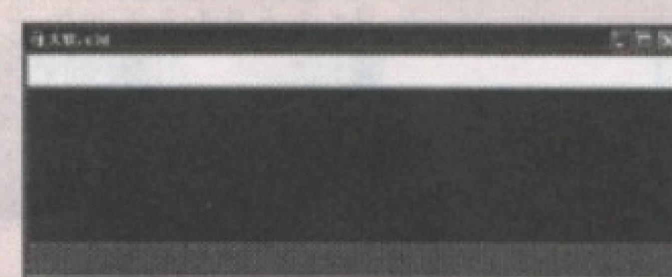

图7

下面我们把长方体的颜色调成亮黄色，过程请参照图7。单击“工具面板管理”中的“物件管理”按钮，将“物件管理”面板调出来（当只有一个物件时，“物件管理”用处显得不大，一旦物件多了，用它管理物件，将会收到事半功倍的效果），在“物件管理”面板框中的Group下面有一个物件“Graphic Object1”，它就是我们插入的长方体物件，双击它将其更名为“长方体1”。并选中它后单击“工具面板管理”中的“时间轴”按钮，将“时间轴”面板调出来，当前时间轴上显示的是“长方体1”的属性。单击“Color”属性，在“属性面板”上将显示颜色的详细属性。单击“属性面板”里的“Surface color（表面颜色）”框中的“Color”按钮，在弹出来的“颜色”窗口中点选黄色并确认。回到属性面板，通过“Color”按钮下面的Brightness、Saturation和Hue后的滑杆调节颜色的明亮度、饱和度和色调。同样单击“属性面板”框中的“Specular color”将反射颜色设为白色。

接着我们再给这个长方体加点效果（图8）。单击“工具面板管理”中的“快速调整板”，依次点击菜单“Object Style”→“Bevel（倾斜）”→“General”，双击右边框中的最后一个类型。然后点击“时间轴”上的“长方体1”物件的“Bevel（倾斜）”属性，一边观看工作区的实际效果，一边调整“属性面板”中“Bevel”的各个参数：Extrusion（延伸深度）、Weight（倾斜强度）、Border（倾面宽度）、Depth（倾面深度）、Precision（平滑度）。

打开“物件管理”选择“长方体1”，按“Ctrl+C”键，然后再按“Ctrl+V”键，将“长方体1”复制一个，并命名为“长方体2”（图9）。工作区中的两个长方体叠在一起，点选“位置工具栏”中的“Move”按钮，将上面的“长方体2”移到工作区的下端，再将“长方体2”的表面颜色改为红色，具体效果可以自己调整（图10）。主运行界面就制作完成了。


图8


图10

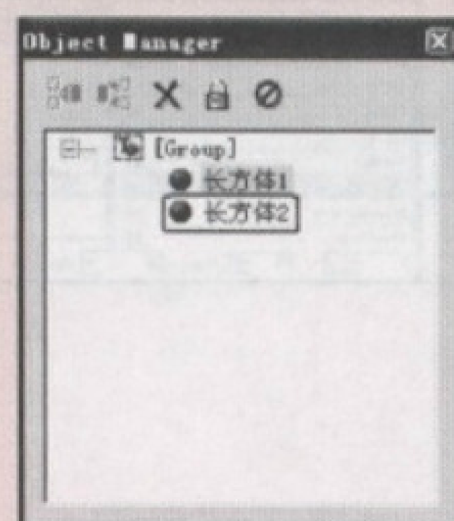


图9

3.静态文字的制作

单击“物体工具栏”上的“插入文字”按钮，在“Insert Text”对话框中输入“电脑应用和娱乐的第一选择”，将字体设成“黑体”，字号选“6”，然后确定（图11），工作区中便插入一排文字，“物件管理”中也增加了相应物件，将其更名为“电脑”。

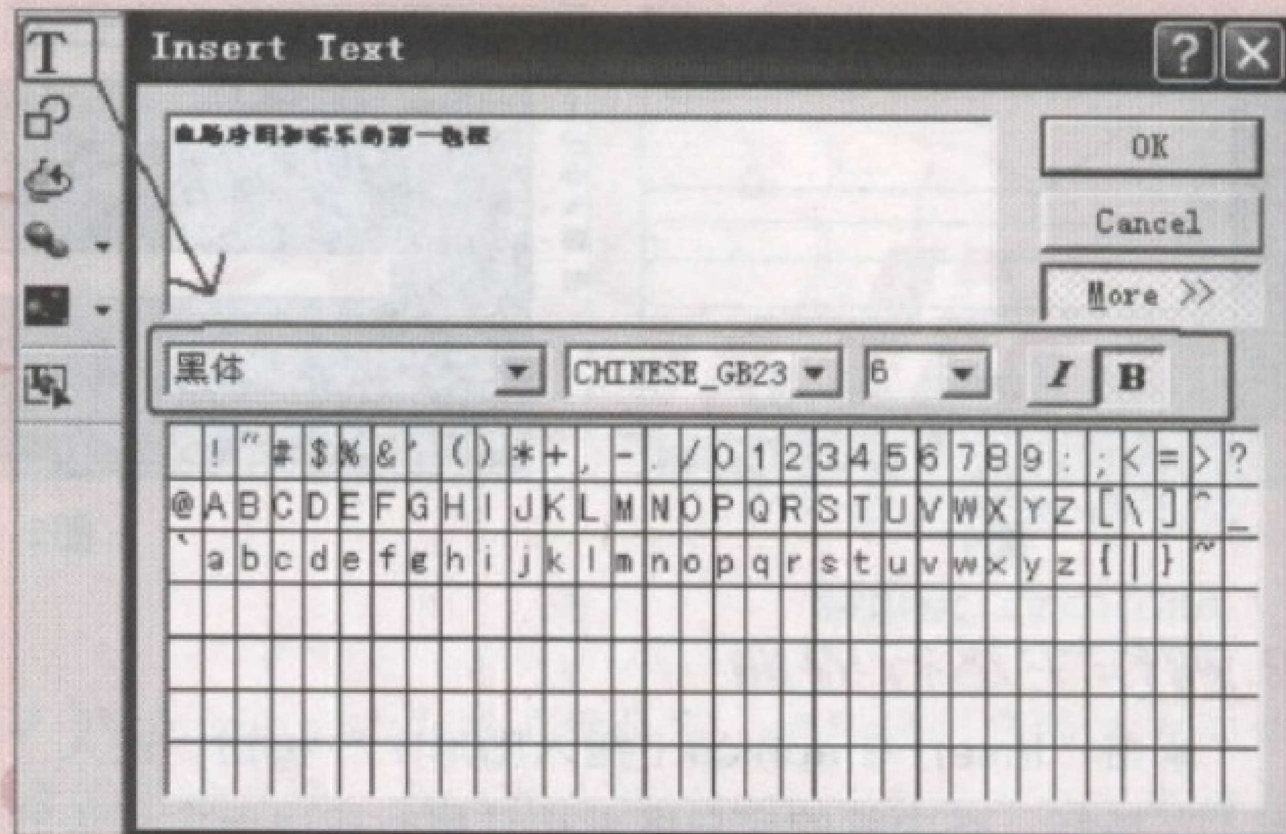


图11

在“时间轴”上选择“Bevel（倾斜）”属性，在属性面板中将“Bevel mode”改为“None”，“Extrusion”改为“150”（图12）；同时将表面颜色改为黑色。

单击“位置工具栏”上的“Move”按钮，将“电脑”物件移到“长方体1”物件的上面，文字看起来是不是太凸了？马上调整，在保证“电脑”物件被选为当前物件、“位置工具栏”上的“Move”按钮被点选的前提下，只须在“Z”框中输入“8”，文字便陷入了“长方体1”中（图13）。

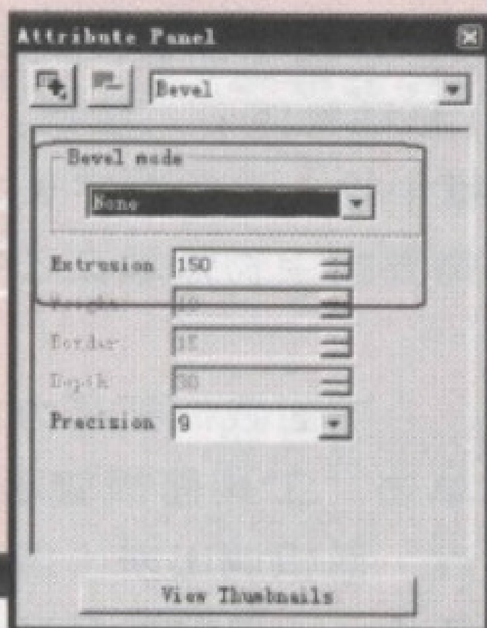


图12

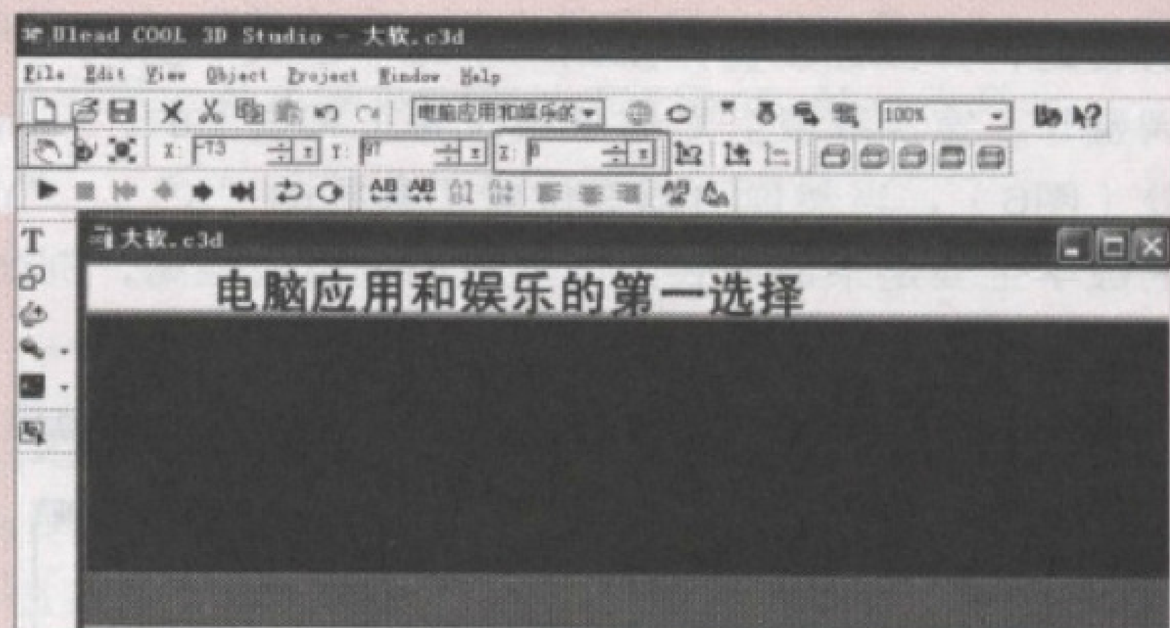


图13

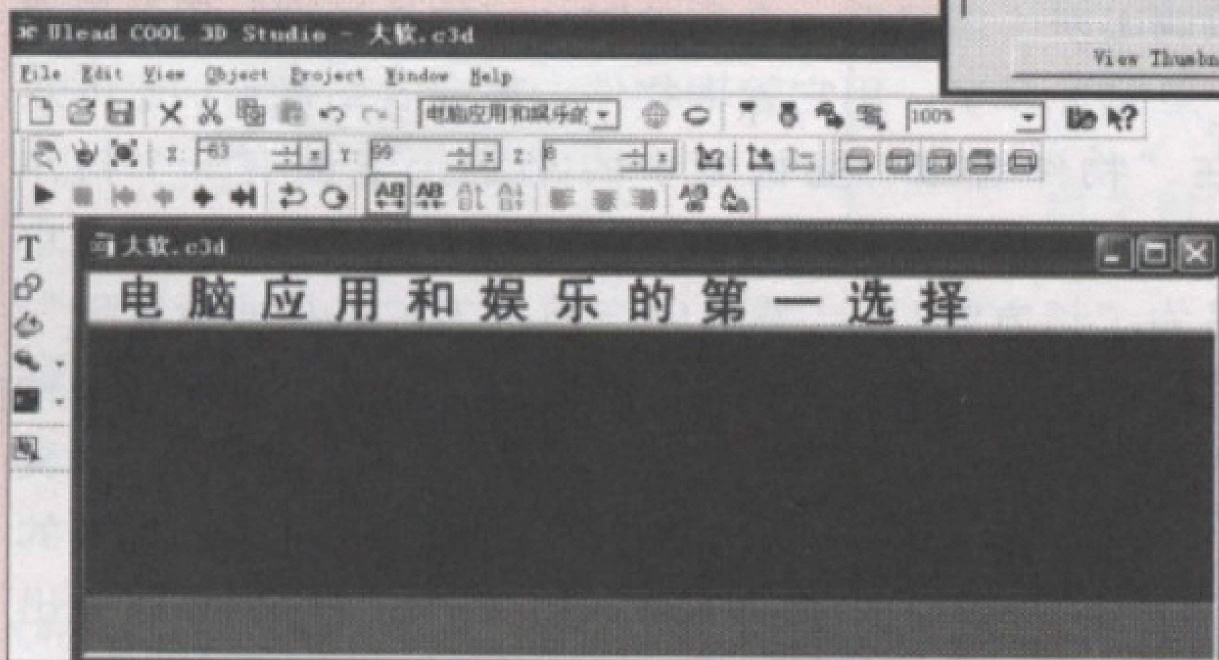


图14

下面我们来调整文字的间距。单击“View”→“Toolbars Manager”→“Text Toolbar”菜单项，将“Text Toolbar（文字工具栏）”调出。保证“电脑”物件被选为当前物件，单击文字工具栏上“Increase character spacing（增大文字）”按钮，将文字的间距扩大（图14）。

接下来我们按同样的方法把“总第139期”、“www.popsoft.com”、“半月刊”、“2003”、“02”等文字制作出来，最后制作出来的效果如图15。

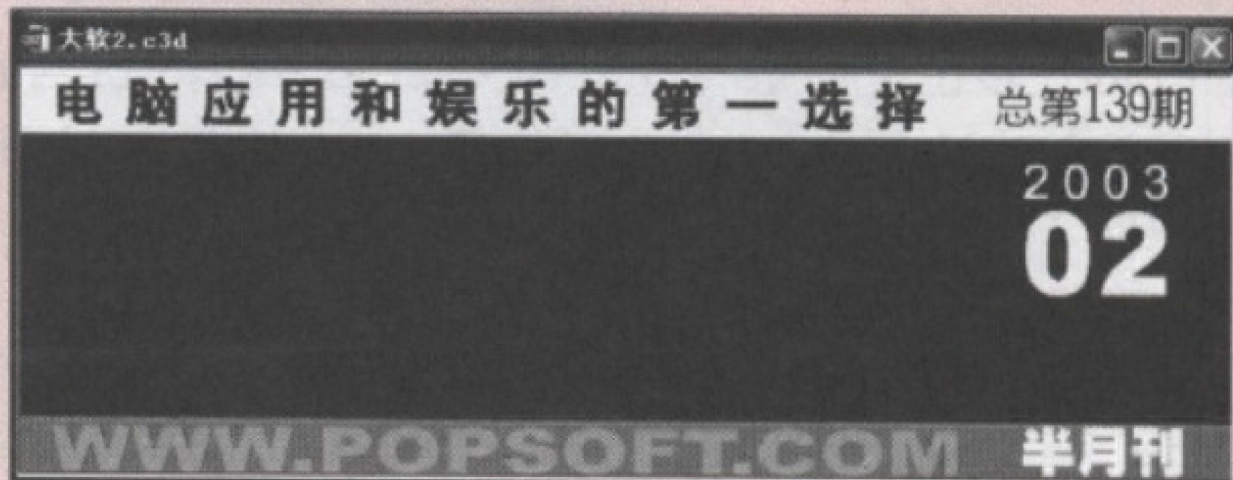


图15

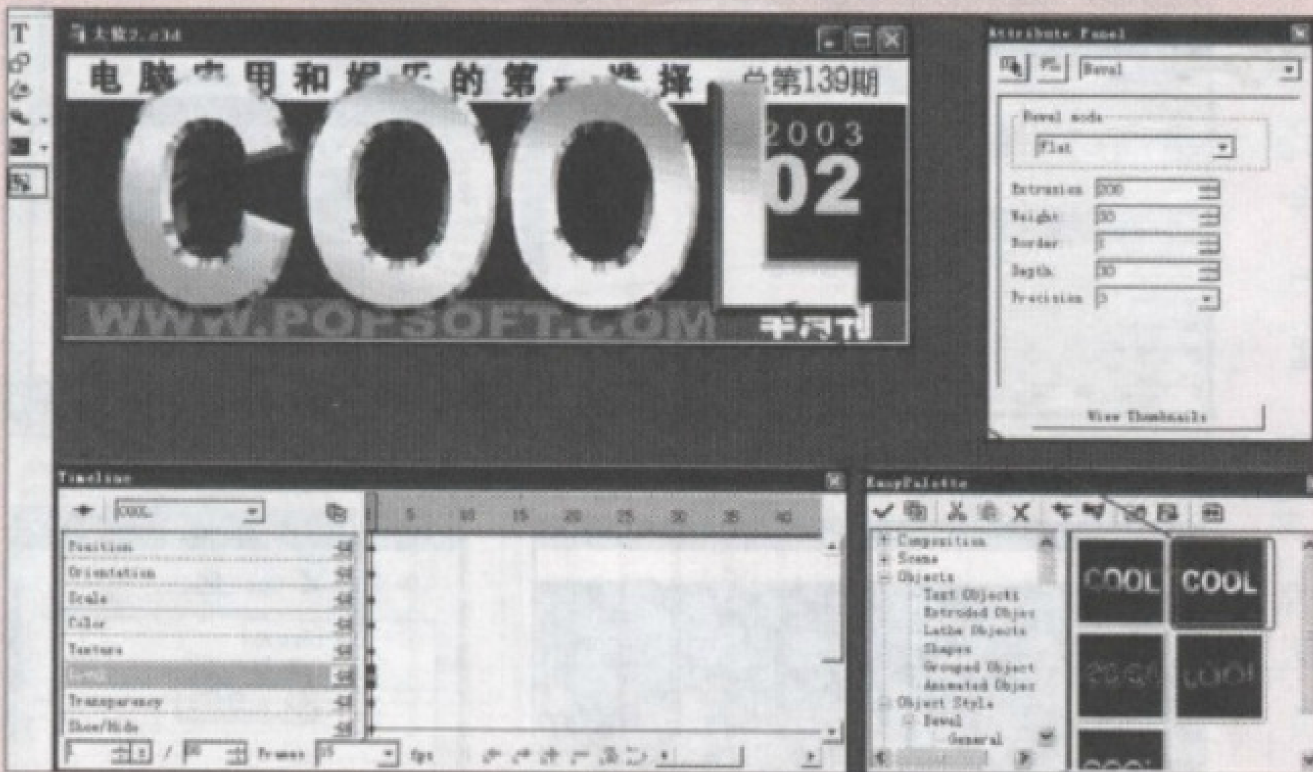


图16

4.主体三维文字的制作

有了前面的铺垫，下面的主体文字的制作就不难了。打开“快速调整板”，进入“Objects”→“Text Objects”目录，双击金色的文字物件，一个硕大的“COOL”字样便在工作区中出现了（图16）。接着单击“物体工具栏”上的“Edit Object（编辑物件）”按钮，进入“Insert Txet”对话框，将“COOL”替换成“大众软件”，将字体改为“黑



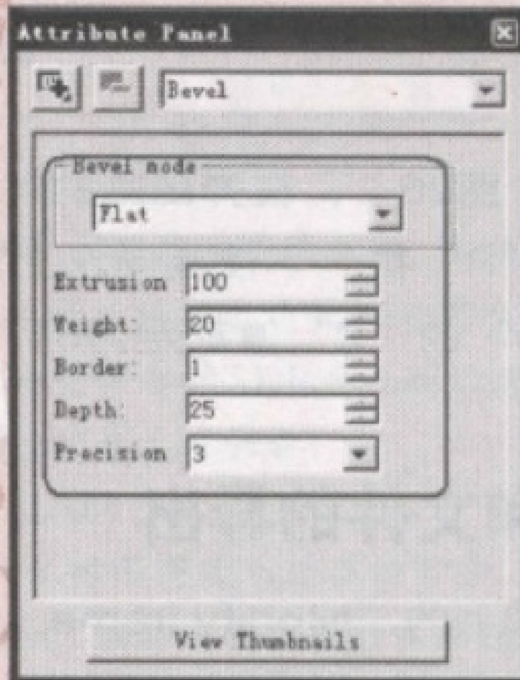
图17



图18

体”，字号设成“24”（图17）。单击“OK”，工作区的文字便变成了“大众软件”，将其移动到适当的位置，效果如图18。

下面要做的只是对“大众软件”物件的属性进行修改即可。首先当然是“Bevel”属性，你是不是觉得当前的“大众软件”物件太肥了？因此有必要对其进行“减肥”操作，对Extrusion、Weight两项的参数要大幅度降低，具体参数设置如图19。接下来还有必要对“Textare（质地）”属性进行一些调整，让它看起来极富质感，参考设置如图20，有些项的调整可以根据自己的审美观作适当处理。好了，这些调整都完了后，就会得到如图21的效果。



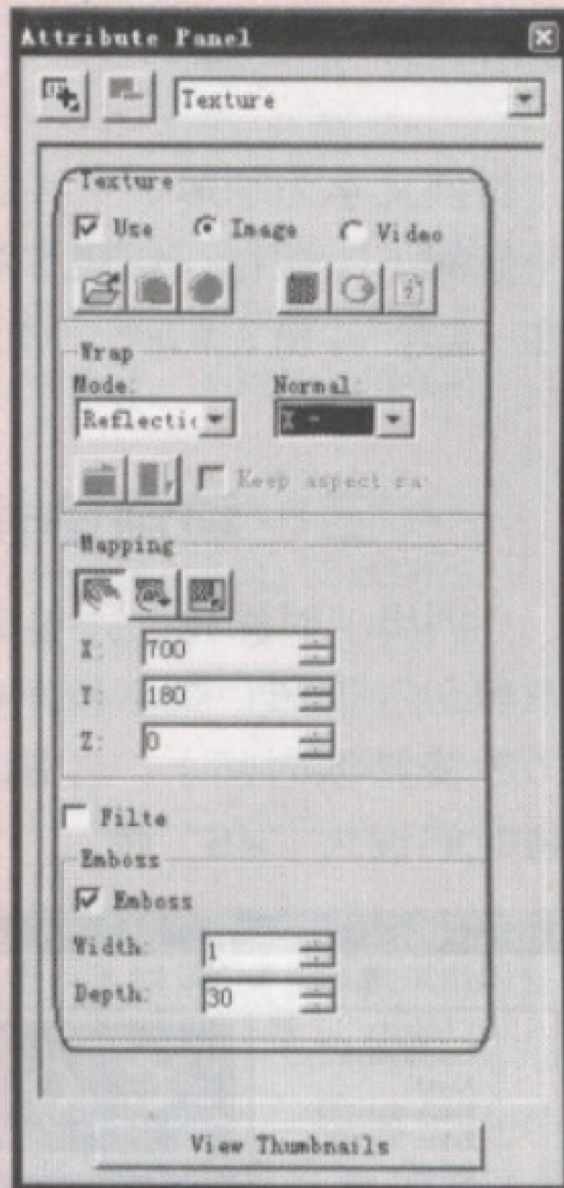




图19 图20 图21

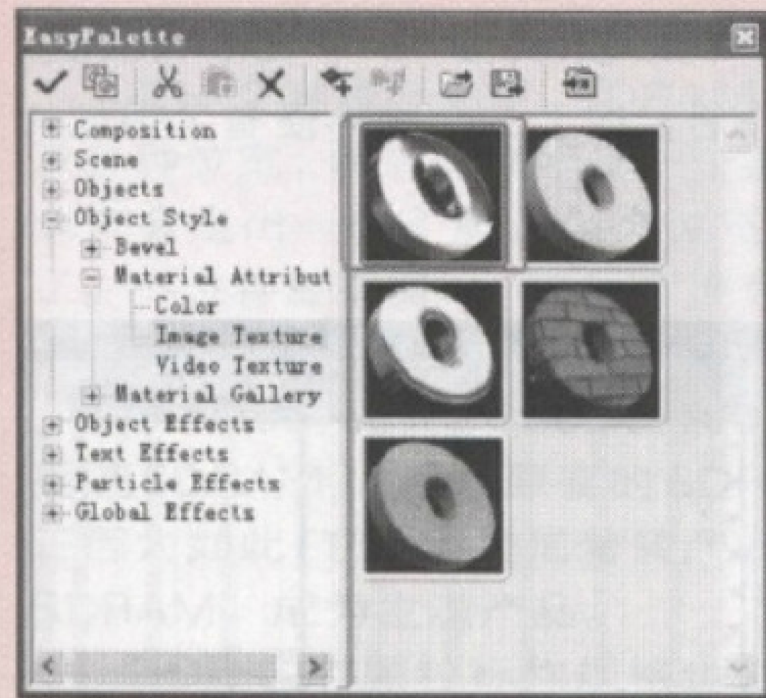


图22

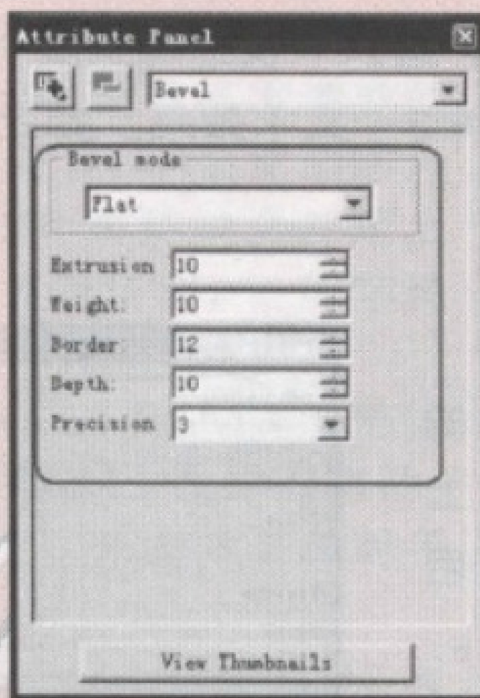


图23



图24

5.标志的设计

单击“Insert Graphics”按钮，进入“Path Editor”窗口。点击“Ellipse（椭圆）”按钮，在中间的空白区域按住鼠标拉出一个椭圆。然后单击“OK”按钮。在工作区便插入了一个正面对着我们的椭圆。进入“快速调整板”的“Object Style”→“Bevel”→“General”目录，双击第4个物件类型，然后进入“Objects Style”→“Material Attribut”→“Image Texture”目录，双击第1个物件类型（图22），接着进入“Bevel”属性面板，将椭圆物件的边缘深度减小一点，参考设置如图23。最后效果如图24。

现在只剩下“Popsoft”文字的制作了。首先输入“opsoft”，采用“Arial Narrow”字体，字型选“6”。其“Bevel”属性设置如图25，然后将它移动到椭圆物件的上面。接着输入“P”，采用“宋体”，字型选“17”，属性设置和“opsoft”相同，位置也放在椭圆物件的上面，接下来单击“Conver text to graphics

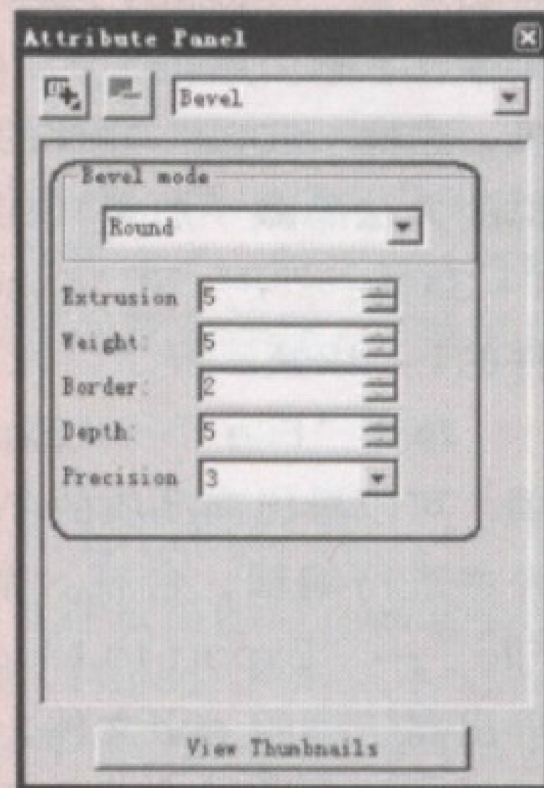


图25



图26

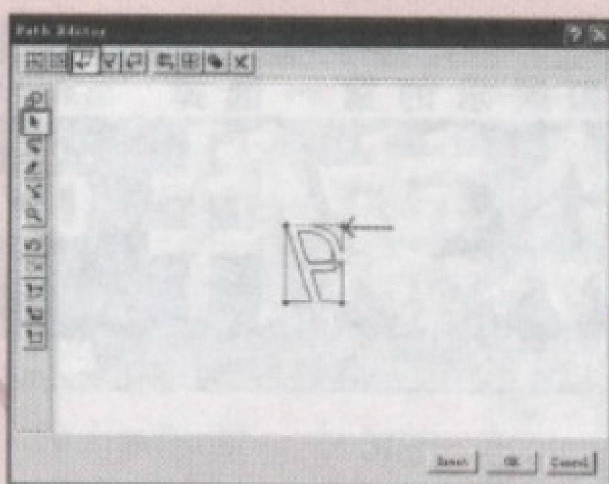


图27



图28

（转换文字为图形）”按钮（图26），在弹出来的“Path Editor”窗口中点击“Object（物件）”按钮，再点击“Stant（倾斜）”按钮，用鼠标将“P”拉一下使其向左上角倾斜一定的角度（图27）。然后确定。将其与“opsoft”物件摆在一起，并将它们的“Move”的“Z”值都定为35，目的是让它们和椭圆物件靠近一点。完成的最后效果如图28。

三、动画制作和文件的导出

调出“时间轴”，单击其上的“Modify frame（修改帧）”按钮，在下拉菜单中选择“Change Duration（改变持续时间）”（图29），在弹出来的对话框中将时间设为“45”帧。

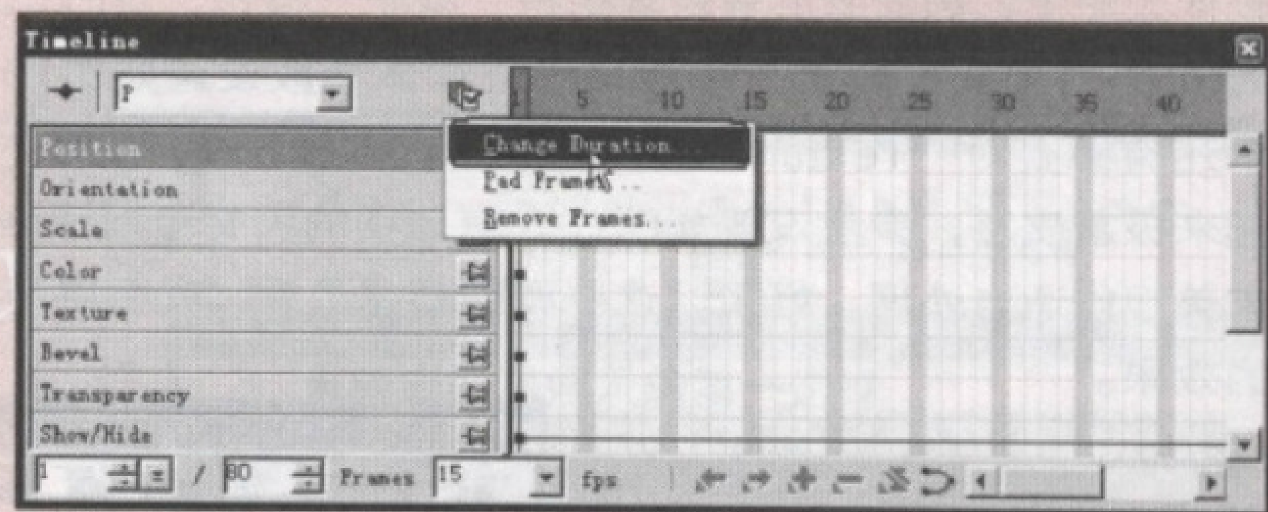


图29

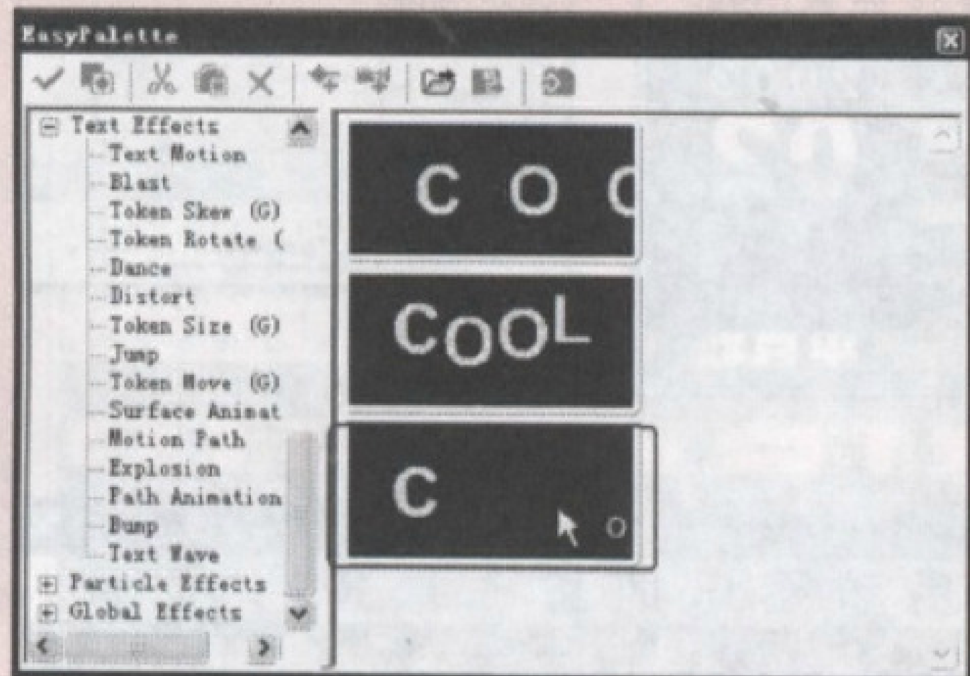


图30

将“大众软件”物件选为当前物件，进入“快速调版”的“Text Effects”→“Token Move”选项，双击第3个文字效果（图30）。将“WWW”物件选为当前物件，进入“快速调整板”的“Text Effects”→“Bump”目录，双击第2个文字效果。将“电脑”物件选为当前物件，进入“快速调整版”的“Text Effects”→“Text Wave”目录，双击第3个文字效果。如此操作后，以上三个物件便有了很炫的动画效果。

接下来我们设置一下动画中的隐藏效果，以决定各物件的出场效果。将“2003”物件调为当前物件，在“时间轴”上点选“Show/Hide”属性，在30帧的地方，单击一下，然后单击一下“Add key frame（添加关键帧）”按钮（图31）。接着在首帧上点击一下，然后点选“Object”→“Hide”菜单项，这样“2003”物件的1～29帧就被隐藏了（图32）。按同样的方法隐藏“总第139期”物件的1～29帧、“02”物件的1～34帧、“P”和“opsoft”物件的1～39帧、“半月刊”物件的1～42帧。好了，大功告成！

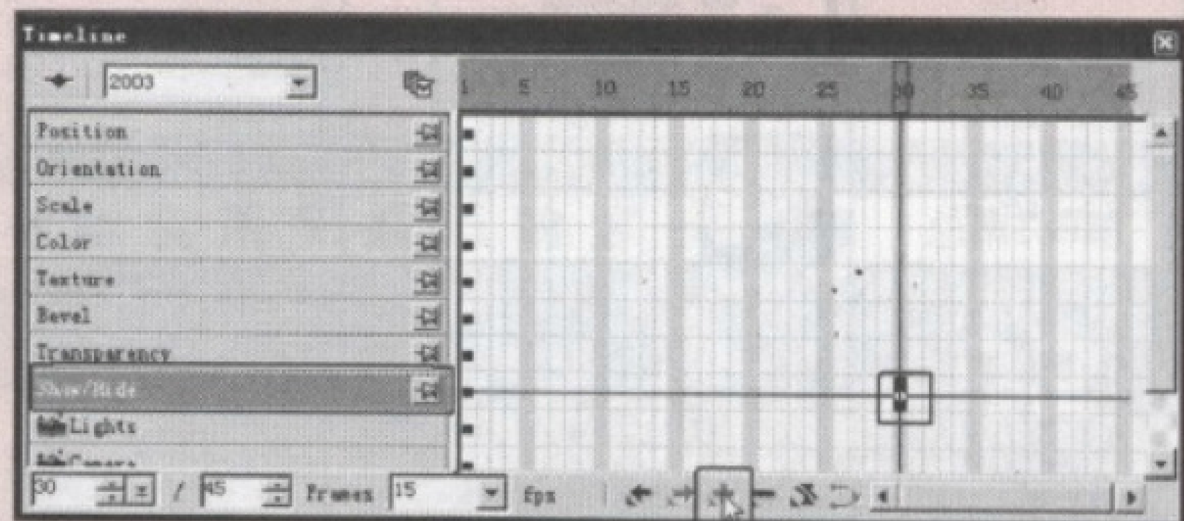


图31

单击“File”→“Export Video Overlay”→“AVI”菜单项，可以导出高品质的AVI视频。并可进一步导入视频编辑软件中进行编辑、合成。单击“File”→“Create Animation File”→“Export to Macromedia Flash(SWF)”菜单项可以导出高压缩的.swf文件，放在网上传播。

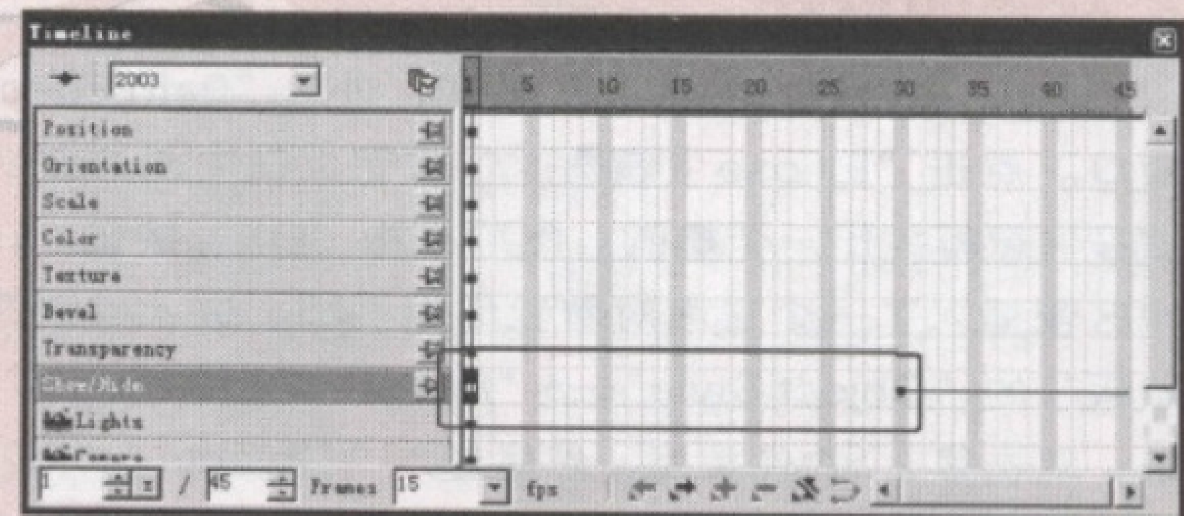


图32

COOL 3D Studio新添的东西实在太多，功能也很强大。因篇幅所限，我们无法对“Insert Lathe Object”、动画的编辑、光照的高级设置等进行深入探讨，有兴趣的朋友可以自己慢慢琢磨。

DDR-Ⅱ





——揭开你神秘的面纱

■北京 magnum

前言

除CPU、主板和显卡外，内存也是整个PC系统最重要的组成部分之一，其容量和速度将直接影响整机性能。经历了漫长的衍变后，各种内存平台如雨后春笋般地成长起来，从即将退出历史舞台的SDRAM到DDR SDRAM，再到孤掌难鸣的RDRAM，谁会是SDRAM的真正继承者？

答案当然是DDR SDRAM（以下简称DDR）。由于DDR的技术规格和标准都属于SDRAM范畴，所以开发时不用投入过多的资金、技术和人力。因此，虽然DDR内存的性能仍不及RDRAM，但却因其价廉物美而迅速抢占了主流市场。不过目前DDR规格的发展已接近极限，DDR400将是DDR规格的最后一档产品。展望未来主流市场，主角到底由谁来担任，DDR-Ⅱ将挑起重担。

当今主流——DDR与SDRAM的比较

SDRAM终于累了，从Intel发布Pentium处理器开始，SDRAM就开始挑起大梁，直到P4时代仍在低端平台占有一席之地，现在总算要完成其使命了。

SDRAM（Synchronous Dynamic Random Access Memory，同步动态随机存储器）的技术规格为：168pin、DIMM（Double In-Line Memory Module，双重内嵌式内存模块）模块，工作电压3.3V，最高规格PC150（Kingmax自行制订）。

DIMM是SDRAM集合形式的最终体现，每个DIMM至少包含1个P-Bank的芯片集合，最多2个。虽然理论上完全可在1个DIMM上支持多个P-Bank，比如SDRAM DIMM就有4个芯片选择信号（Chip Select，简称片选或CS），理论上可控制4个P-Bank的芯片集合，但由于设计难度、制造成本、芯片组配合等原因没有这么去做。

在一个容量标准下，SDRAM的引脚/信号标准需要顾及多种位宽，然后尽量给出一个通用标准，小位宽的芯片也许会空出一些引脚，但高位宽的芯片可能就全部用上了。不过容量不同时，设计标准也会有所差别，一般容量越小的芯片所需引脚也就越少。

DDR SDRAM（Double Data Rate SDRAM，双倍数据流SDRAM），是在原有的SDRAM基础上改进而来的，正因为如此，它才能凭借着转产成本优势来打败昔日对手RDRAM，成为主流产品。

DDR内存颗粒标称规格也与SDRAM一样为32 × 4bit。首先就是内部的L-Bank规格。SDRAM中L-Bank存储单元的容量与芯片位宽相同，因此芯片位宽 = 存储单元容量，但在DDR中并非如此，其存储单元容量是芯片位宽的一倍，所以真正的行、列地址数量也与同规格SDRAM不一样了。

SDRAM与DDR SDRAM的比较表

	SDRAM	DDR SDRAM
时钟	单一时钟	差分时钟
预取设计	1bit	2bit
数据传输率	1/时钟周期	2/时钟周期
CAS潜伏期	2、3	1.5、2、2.5、3
写入潜伏期	0	可变
突发长度	1、2、4、8、全页	2、4、8
延迟锁定回路	可选	工作时必须
自动刷新隔离周期	固定	弹性设计（最大值与SDRAM的固定值相同）
数据选取脉冲	无	必须
封装类型（≥64Mbit）	TSOP-Ⅱ（54pin 400mil）	TSOP-Ⅱ（66pin 400mil）、CSP 60pin
工作电压	3.3V（LVTTL接口）	2.5V（SSTL_2接口）
模组	168pin DIMM	184pin DIMM

需要说明的是，上表中的TSOP-Ⅱ（Thin Small Outline Package，小外形薄型封装）只是这两种内存的标准封装方式，一些内存（芯片）厂商也有自己的封装规范，如uBGA、WBGA、TinyBGA、FBGA等。与传统TSOP-Ⅱ封装相比，这些新型封装方式在具体性能和稳定性上都有一定提升。

豪门贵族——RDRAM

RDRAM（Rambus DRAM）在众多用户心中永远是高速、昂贵的代名词。不可否认，RDRAM在技术上有优势，能带给我们前所未有的高性能体验。

当年，DDR SDRAM与RDRAM为争夺市场主流地位结下的恩怨，一直为我们津津乐道。由于RDRAM与SDRAM规格相差较远，在主观上无法让大多数用户接受，再加上成本高等缺点，导致它即使有高性能，也只能眼巴巴地看着DDR蚕食着整个市场。由于DDR技术突飞猛进，Intel终于决定抛弃一直支持的Rambus，导致后者在业界处于尴尬境地；其他内存厂商也不愿再跟着Rambus冒险，目前只有三星的半导体部门仍对RDRAM怀有信心。芯片组方面，Intel在i850E芯片组发布后，将不再推出RDRAM平台的后续芯片组，所以将来只有SiS（矽统）会提供支持RDRAM的芯片组了。RDRAM将离我们远去，独有的串行数据总线技术就此没落，市场就是这样无情。

生力军与未来霸主——DDR-Ⅱ

作为DDR的接班人，DDR-Ⅱ在规范制订之初就引起了广泛关注。进入2002年，三星、Elpida、Hynix、Micron等相继发布了DDR-Ⅱ芯片（最早由三星在2002年5月28日发布），让人觉得DDR-Ⅱ突然离我们近了，可是它的规范却一直没有正式公开。

原来，DDR-Ⅱ标准直到2002年10月也没有100%完成，而上述厂商推出的芯片也在不断修改中，预计正式规范将在2003年第1季度推出。不过，DDR-Ⅱ的主体设计已完成，不会有大的改动，通过这些“试验性”芯片

DDR与DDR-Ⅱ的比较表		
	DDR SDRAM	DDR-Ⅱ SDRAM
时钟频率（MHz）	100/133/166/200	200/266/333
数据传输率（Mb/s）	200/266/333/400	400/533/667
预取设计	2bit	4bit
突发长度	2/4/8	4/8
L-BANK数量	最多4个	最多8个
CL值	1.5、2、2.5、3	3、4、5
数据选取缓冲	单数据选取缓冲	差分数据选取缓冲
工作电压	2.5V	1.8V
接口标准	SSTL_2	SSTL_18
消耗功率	418mW（最大）266Mb/s	304mW（最大）533Mb/s
封装	TSOP-Ⅱ（66pin）CSP（60pin）	CSP（FBGA）无铅封装60/64/68/84/92pin
模组标准	184pin DIMM	240pin DIMM
系统最高P-BANK数量	8	4
其他新功能	无	ODT、OCD调校、Posted CAS、AL

我们仍可掌握DDR-Ⅱ的主要信息。

我们知道，SDRAM有两个时钟，即内部和外部时钟。在SDRAM与DDR时代，这两个时钟频率是相同的，但在DDR-Ⅱ内存中，内部时钟变成了外部时钟的一半。以DDR-Ⅱ 400为例，其数据传输频率为400MHz（对于每个数据引脚，则是400Mb/s/pin），外部时钟频率为200MHz，内部时钟频率为100MHz。因为内部1次传输的数据就可供外部接口传输4次，虽然以DDR方式传输，但数据传输频率的基准——外部时钟频率仍要是内部时钟的两倍才行。这很像PC800 RDRAM，其内部时钟频率也为100MHz，是传输频率的1/8。

所以，当预取容量超过DDR接口的一次传输量时，内部时钟就必须降低（除非数据传输不是DDR方式，而是一个时钟周期4次）。如果内部时钟也达到200MHz，那外部时钟也要达到400MHz，这会使成本有大幅提高。因此，DDR-Ⅱ虽然实现了4bit预取，但在实际性能上与DDR是一样的。

让我们来看看DDR-Ⅱ内存的新设计

片外驱动调校（OCD，Off-Chip Driver）

DDR-Ⅱ内存在开机时也会有初始化过程，同时在EMRS中加入了新设置选项。在EMRS阶段，DDR-Ⅱ加入了可选的OCD功能。OCD的主要用意在于调整I/O接口端的电压，来补偿上拉与下拉电阻值，目的是让DQS与DQ数据信号之间的偏差降低到最小。调校期间，分别测试DQS高电平/DQ高电平与DQS低电平/DQ高电平的同步情况，如果不满足要求，则通过设定突发长度的地址线，来传送上拉/下拉电阻等级（加1档或减1档），直到测试合格才退出OCD操作。

片内终结（ODT，On-Die Termination）

所谓的终结，就是让信号被电路的终端被吸收掉，而不会在电路上形成反射，造成对后面信号的影响。在DDR时代，控制与数据信号的终结在主板上完成，每块DDR主板在DIMM槽的旁边都会有一个终结电压岛的设计，主要由一排终结电阻构成。长期以来，这个电压岛一直是DDR主板设计上的一个难点。而ODT的出现，则将这个难点消灭了。

前置CAS、附加潜伏期与写入潜伏期

前置CAS（Posted CAS）是为了解决DDR内存中指令冲突而设计的功能。它允许CAS信号紧随RAS发送，相对于以往的DDR等于将CAS前置了。这样地址线可立刻空出来，便于后面的行有效命令发出，避免因命令冲突而被迫延后的情况发生，但读/写操作并没有因此而提前，仍有要保证有足够的延迟/潜伏期。正因为如此，所以在DDR-Ⅱ中引入了附加潜伏期的概念。

附加潜伏期（AL，Additive Latency）

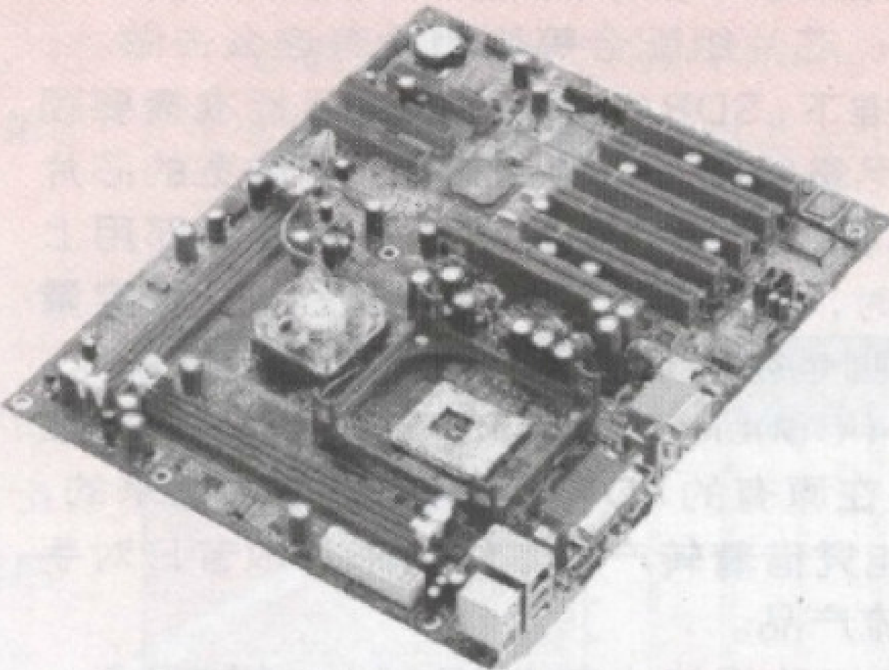
与CL一样，单位为时钟周期数。AL+CL被定义为读取潜伏期（RL，Read Latency），相应的，DDR-Ⅱ还对写入潜伏期（WL，Write Latency）制订了标准，WL是指从写入命令发出到第1笔数据输入的潜伏期，不要将它和tDQSS弄混了，后者是指DQS而不是数据。

DDR-Ⅱ中CL最低值为3，最高为5，并且不再有X.5的设计，而AL值则为0～4。当AL设为0时，前置CAS无效，即为传统DDR模式的操作。不过前置CAS在解决命令冲突的同时也带来了新问题——在背靠背式读取时，仍将经过AL+CL的潜伏期才能读取数据，与传统的CL相比，读取延迟反而增加了。因此，AL＝0是默认设置，只有在那些读写命令非常频繁的操作场合，才建议启动前置CAS功能（如服务器等），对于台式机用户，前置CAS的优点不足以抵消其带来的不利影响。

以上就是DDR-Ⅱ给我们带来的新技术，和DDR相比，虽没有什么根本性的改变，但带来的性能提升是不可小视的。

DDR-Ⅱ与其周边产品的展望

内存的性能发挥还取决于相应的芯片组。AMD宣称，K8处理器将正式支持DDR-Ⅱ内存，一方面以主板北桥代替旧款不支持DDR-Ⅱ的内存控制器，另一方面则将在未来的处理器中加入对DDR-Ⅱ内存的支持。同时，Clawhammer处理器将于2003年下半年转用0.09微米工艺及SOI技术生产，移动Clawhammer计划于2003年第3季度推出，而移动Barton可能马上就要推出。看来AMD将借助DDR-Ⅱ的力量，配合Clawhammer打一场漂亮的翻身仗。


采用SIS655芯片组，支持双通道DDR-Ⅱ的样板

Intel方面，既然抛开了RDRAM，就可以专心地围绕DDR与DDR-Ⅱ与对手展开竞争。虽然Intel还没有具体表态他们支持DDR-Ⅱ内存的细节，但其后续高端芯片组Centerwood应该支持DDR-Ⅱ。由此看来，处理器的两大巨头将在2003年展开更为激烈的较量。

技术的发展是无限的，DDR-Ⅱ还没有完全成型，就有了DDR-Ⅲ的消息。在一些国外网站上已经能找到相关资料了：

DDR-Ⅱ规格	DDR-Ⅲ规格
DDR400	DDR800
DDR533	DDR1066
DDR667	DDR1333

当然，这些数据还不能得到肯定，但不可否认的是，未来IT技术的发展将会越来越快，甚至超出我们的想像。

Socket A的未来

■北京 ITdoor.net/小强

在过去几个月里，关于AMD新一代Athlon 64和Opteron处理器的消息在网上到处可见。不过按AMD的计划，在2003年年底之前台式机市场还是以Socket A平台为主，因为在下一代处理器还没有成为主角的时候，AMD还得依靠Socket A平台同Intel对抗，直到Athlon 64和Opteron在市场上占有一定优势后，Socket A才会慢慢退出历史舞台。

目前基于Socket A平台的处理器都具有最常见的扩展指令集，该扩展指令集必须在相应应用程序支持下才能发挥作用，包括如下几种：

MMX（多媒体指令集）：共有57条指令，主要用于增强CPU对多媒体信息的处理，它只对整数运算进行了优化，因此在3D图形日趋广泛的今天，已是心有余而力不足。

3D Now!：最早用在K6-2处理器上，多媒体扩展指令集，共27条指令，重点提高CPU对3D图形的处理能力，但对其他商业图形应用处理支持不足；Athlon上采用的增强型3D Now!在前者基础上又加设了24条新指令；而Athlon XP中的专业型3D Now!又加入了52条单精度浮点运算指令集。

SSE（Streaming SIMD Extensions，数据流单指令序列扩展）：PⅢ处理器采用的指令集，70条指令，不但涵盖了原MMX和3D Now!中的所有功能，且加强了SIMD（单指令多数据）浮点处理能力。

SSE2：Intel的第2代浮点多媒体处理器指令集，包括数据流和“单指令多数据（SIMD）”命令，Pentium4是第一个支持SSE2的处理器，包括144条新建指令。

按AMD的计划，Barton核心处理器是Socket A平台Athlon系列的第4阶段，同时也将是最终阶段（前3个阶段分别为Thurderbird Athlon、Palomino Athlon XP和Thoroughbred Athlon XP）。

Barton核心与Thorougbred核心Athlon XP的区别在于，二级缓存从256kB增加到512kB，这能使其性能得到大幅提升。有消息称“Barton B”核心的前端总线将达到400MHz，但没有增加SSE2指令集。因为要在Barton核心上增加SSE2指令集需要在Thoroughbred内核上重新修改设计，在技术层面和资源上都有不便之处。另一个原因就是在AMD的下一代处理器Athlon 64和Opteron将会同时拥有3DNow!、MMX、SSE、SSE2这4种多媒体指令集，所以AMD出于市场考虑，也不会在Barton核心中投入太多资源。

目前AMD在市场上主流产品仍然是Thoroughbred内核的Athlon XP，主要有以下几款型号：

Thoroughbred系列编号	前端总线（FSB）	倍频X外频	实际运行频率
2200+	266MHz	13.5X133	1.8GHz
2400+	266MHz	15X133	2GHz
2600+	266MHz	16X133	2.133GHz
2600+	333MHz	12.5X166	2.083GHz
2700+	333MHz	13X166	2.17GHz
2800+	333MHz	13.5X166	2.25GHz

初期的Barton处理器前端总线也是333MHz，与Thoroughbred核心相同。我们知道，P4 1.8AGHz的综合性能相当于早期的Willamette P4 2GHz，那么Barton核心处理器增加256kB二级缓存后，相当于提升了大约250MHz的频率（实际性能提升应该还要高），那么在333MHz的前端总线上，2GHz（12×166MHz）的Barton核心处理器和2.25GHz（13.5×166MHz）的性能相当。从目前的资料来看，333MHz前端总线的Barton核心处理器应该有如下系列：

Barton系列编号	前端总线（FSB）	倍频X外频	实际运行频率
2800+	333MHz	12X166	2GHz
2900+	333MHz	12.5X166	2.083GHz
3000+	333MHz	13X166	2.17GHz
3100+	333MHz	13.5X166	2.25GHz
3200+	333MHz	14X166	2.333GHz

据悉，前端总线为400 MHz的Barton核心将被命名为“Barton B”，其改变只是前端总线的提升，而内核没有变化。2GHz的Barton和2.25GHz的Thoroughbred都被标为2800+，也就是说性能相当。与Thoroughbred核心相比，Barton B核心处理器的FSB从333MHz提升到400MHz时，其PR值只提升了20%，而Thoroughbred核心在FSB由266MHz提升到333MHz时，其PR值提升了大约25%。虽然前者提升的百分比没有后者的大，但对高性能的处理器来说，20%的性能提升也就相当于低端处理器25%的性能提升量了。由此可推测Barton B的处理器标称方式应为：

Barton B系列编号	前端总线（FSB）	倍频X外频	实际运行频率
2800+	400MHz	9.5X200	1.9GHz
2900+	400MHz	10X200	2GHz
3000+	400MHz	10.5X200	2.1GHz
3100+	400MHz	11X200	2.2GHz
3200+	400MHz	11.5X200	2.3GHz
3300+	400MHz	12X200	2.4GHz

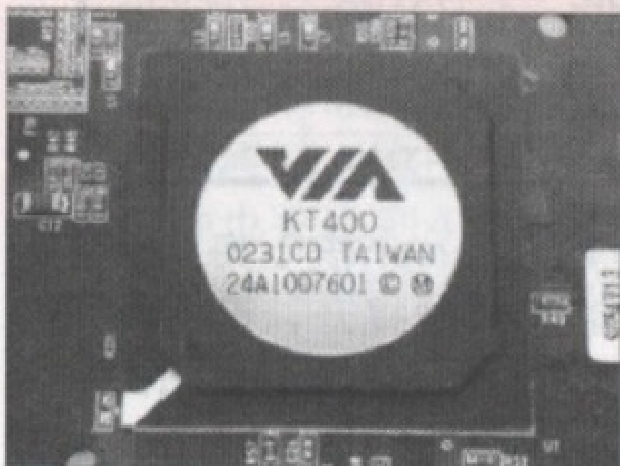
在266MHz前端总线的Thoroughbred处理器上，每增加67MHz的速度则相当提升了100的PR值；333MHz前端总线的Thoroughbred和Barton，每增加83MHz的速度则相当提升100的PR值；而在400MHz前端总线的Barton上，则要增加100MHz才能提升100的PR值。由此可见，PR值每提升一档，相应的处理器频率增加值都是0.5（倍频）×前端总线频率。

如果几种不同FSB的处理器同时出现在市场上，就很容易给用户造成混淆。最简单的解决方法就是，当400MHz FSB处理器上市时，333MHz FSB处理器就应退

隐了。所以在400MHz前端总线的Barton核心处理器上市前，市场上能见到的333MHz前端总线的Barton处理器应该只会有2～3种。

针对Intel的真实性能标称理论（TPI），AMD推出了PR标称法，并提出一个公式：性能（Performance）＝频率（Frequencey）×单位时钟工作能力（IPC）。我们现在不去评论它，因为Intel将推出4×200MHz FSB的P4处理器，成功跨过了4×166MHz的前端总线构架，前端总线的频率增长了一倍，那么处理器的频率也将有质的飞跃，PR值也会随之直线增长。也就是说，新的800MHz FSB P4处理器每增加1MHz，处理能力的提升幅度将会超过以前的P4，而更类似AMD的Athlon XP。这便是AMD面对的问题，如果Barton和Barton B核心的Athlon XP能在一个合理的时间内推出并大量上市，那么相信AMD将会在一定程度上扭转目前的不利局面。

目前市场上2600+以上的Athlon XP处理器都还是Thoroughbred核心的产品，Barton核心的处理器还没有出现。因为一段时间后即将推出的"Barton A"在制造工艺和外频方面都和Thoroughbred核心一致，所以目前采用KT400、SiS746和nForce2等芯片组、支持333MHz FSB的Thoroughbred处理器的主板，应该都能很好地支持"Barton A"核心的Athlon XP。可一旦400MHz FSB的"Barton B"推出，目前还没有什么芯片组能正式支持它，看来要期待VIA的KT600或KT800等双通道的DDR芯片组了，当然届时SiS和NVIDIA也会有相应芯片组推出。



此外，目前的部分KT333主板也能支持333MHz FSB的Thoroughbred核心Athlon XP，继而也将能支持Barton核心的XP处理器。而具体下来怎样的主板才能提供较好的支持性呢？这要从支持前端总线和核心电压两方面来看，一方面Barton A核心很可能会继续保持Thoroughbred核心1.65V的供电电压，因此无法提供1.65V以下核心电压的主板，都将无法支持未来的Barton处理器。



另外就是外频支持问题，在外频支持上可实现333MHz FSB的仅有KT400、KT333、SiS746和nForce2这几款芯片组。2600+以前的Athlon XP都采用266MHz FSB，因此早期的KT133、KT133E等芯片组是根本不能支持它们的；而KT133A主板虽说可支持266MHz FSB，但因为推出较早，主板供电设计往往没有考虑到现在新的处理器，一般不能支持Athlon XP或只能支持到2000+以下。此外还有两个隐含问题是倍频和BIOS的识别，333MHz FSB的Athlon XP 3000+处理器倍频为13×，目前KT333/400等主板都能支持到20×倍频，因此不会有问题；而BIOS方面，一般如果主板本身设计没有大的问题，厂商一定会通过升级BIOS来增加Barton核心处理器的识别ID，因为如果主板无法正确识别出CPU，就无法为其提供正确的核心电压、外频并进行信号初始化。

在新一代的Athlon 64和Opteron处理器没有成为主角之前，AMD还是依靠Barton核心的Athlon XP处理器同Intel较量，Barton也就成为陪伴Socket A平台走完最后一程的处理器。当Barton核心处理器的前端总线达到400MHz时，就已达到了Socket A平台所采用的EV6总线协议的极限（EV6总线协议特点：数据能沿着系统时钟脉冲的上升沿和下降沿传送，程序按照系统前端总线执行指令，工作在"2×"状态；支持点对点技术，在多CPU系统中，每个CPU都有单独的通道与芯片组相连）。无法支持更高的前端总线频率，使得性能必然被制约在一定水平之下，这正是Socket A平台要退出历史舞台的主要原因。P

附表

支持SocketA处理器的VIA芯片组

芯片组	KT400	KT333	KT266A	KT266	KT133A
北桥芯片	VT8377	VT8367	VT8366A	VT8366	VT8363A
处理器支持情况	Athlon XP（Palomino/Thoroughberd/Barton A）、Duron	Athlon XP（Palomino/Thoroughberd/部分Barton A）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron
前端总线频率	200/266/333MHz	200/266/333MHz	200/266MHz	200/266MHz	200/266MHz
内存总线频率	200/266/333/400MHz	200/266/333MHz	200/266MHz	200/266MHz	100/133MHz
AGP支持	AGP 8X	AGP 4X	AGP 4X	AGP 4X	AGP 4X
内存支持	DDR200/266/333/400	DDR200/266/333	DDR200/266	DDR200/266	PC100/133 SDRAM
南桥芯片	VT8235	VT8233/8233C/8233A/8235	VT8233/8233C/8233A	VT8233/8233C/8233A	VT82C686B

支持SocketA处理器的其他芯片组

芯片组	SiS746	SiS745	SiS735	nForce2	AMD-760	ALi MAGIK 1
北桥芯片	SiS746	SiS745	SiS735	nForce2-IGP/SPP	AMD-761	M1647
处理器支持情况	Athlon XP（Palomino/Thoroughberd/Barton A）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron	Athlon XP（Palomino/Thoroughberd/Barton A）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron	Athlon XP（Palomino/部分Thoroughberd）、Duron
前端总线频率	200/266/333MHz	200/266MHz	200/266MHz	200/266/333MHz	200/266MHz	200/266MHz
内存总线频率	200/266/333MHz	200/266/333MHz	200/266MHz	200/266/333/400MHz	200/266MHz	100/133MHz
AGP支持	AGP 8X	AGP 4X	AGP 4X	AGP 8X	AGP 4X	AGP 4X
内存支持	DDR200/266/333	DDR200/266/333	DDR200/266	DDR200/266/333/400	DDR200/266	PC100/133 SDRAM
南桥芯片	SiS963	无	无	nForce2 MCP/MCP-T	AMD-766	M1535D+

注：不同厂商的相应主板，型号、批次不同，对处理器的支持会有所差异，以主板厂商主页公布的资料为准。

全面解读BIOS（下）

■北京 ITdoor.net/王涵涵

（接上期）

五、POWER MANAGEMENT SETUP（能源管理设置）

·ACPI Suspend Type（ACPI 挂起模式）

选项[S1（POS）]、[S3（STR）]有的主板还有[S1&S3]选项

选择[S3（STR）]可支持STR模式，STR是Suspend To Ram的缩写，也就是我们常说的“挂起到内存”。具体地说，就是在关机前，把数据和系统运行状态信息保存到主机内存中，开机（指开启机箱上的电源开关）后可不通过复杂的系统检测，直接从内存中读取相应数据，使系统恢复挂起前的状态。这样挂起时不用将相关信息保存到硬盘中，减少了硬盘的使用率，延长了硬盘的寿命，并且还能实现瞬间开机，大大提高效率。

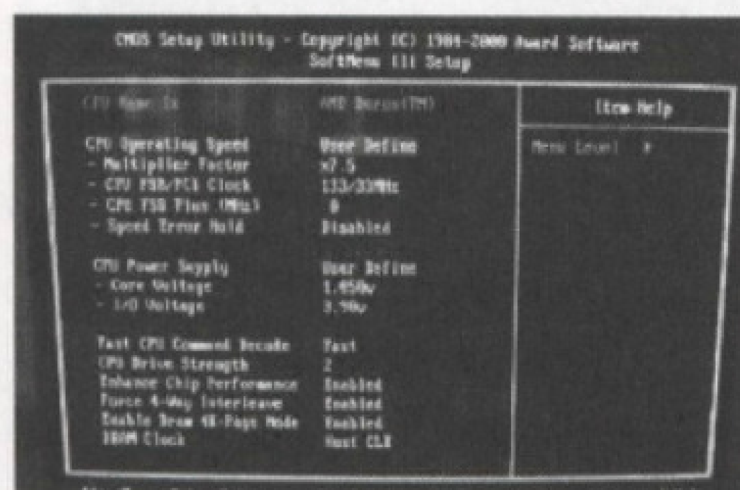
能源管理设置中的其他选项一般情况下采用默认值即可。

六、其他设置

BIOS中还有很多设置项需要你来选择，需要说明的是，任何最优化设置都可能会牺牲一定兼容性或稳定性；一些设置虽然会显著提高性能，但也会引起一些问题，所以用户需要仔细观察，反复尝试。另外，任何有SLOW或NORMAL选项的设置都可改成FAST甚至TURBO，这样可能会引起一些问题，但无疑也会增强系统性能。

最后一个关于优化BIOS的小经验是：出现问题的时候不要害怕，BIOS优化是很安全的，因为即使优化失败，你也可以恢复默认设置。在主选单中就有“Load Fail-Safe Defaults（导入安全设置）”项目，如果你的BIOS、主板或CPU优化不成功，你能够通过它随时恢复系统的原始设置。

其他一些新奇的主板BIOS功能简介



升技的SoftMenu Ⅲ

一、升技主板的SoftMenu Ⅲ

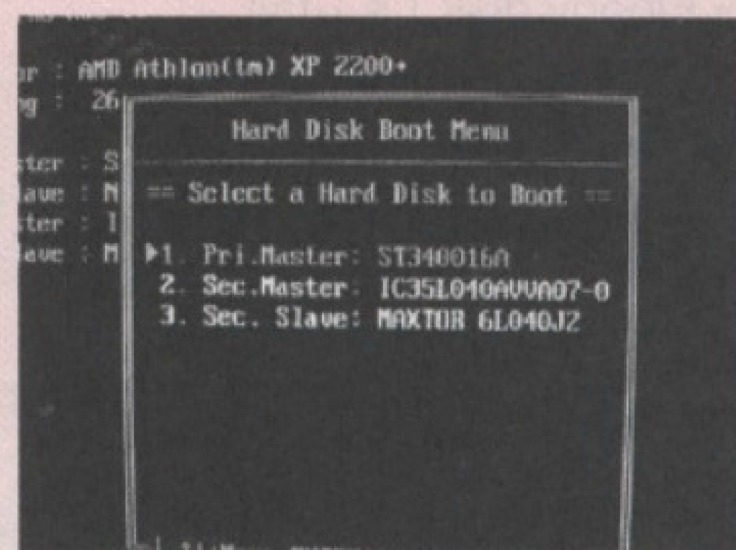
SoftMenu Ⅲ是升技主板BIOS中特有的设置界面，它将一些对系统性能优化的选项集中在单独的界面选项中，以便于进行整体设置。相信你看完上面的BIOS基本设置后，那些不常见的英文选项也不再陌生了。

二、QDI主板的一系列BIOS应用程序

QDI最近出的主板都集成了LOGOEASY Ⅱ、RECOVERYEASY Ⅱ、STEPESY Ⅱ、SPEEDEASY Ⅱ、HARDWARE DOCTOR以及CPU三重保护等独特设计，大大方便了用户设置。

其中，LOGOEASY Ⅱ能用来更换主板的开机Logo图片，它支持JPEG图像和64k、16M色真彩色显示，可在Windows下直接操作；SPEEDEASY Ⅱ提供了免跳线等功能，用户可在BIOS中实现CPU核心、AGP显卡及DDR内存的电压调整；RecoveryEasy（宙斯盾）具有很强的防病毒功能，能保护硬盘中的数据或资料不丢失或被病毒感染；BootEasy能使系统快速完成检测和初始化工作，大大缩减了开机所需的时间。

三、捷波主板的“分身精灵”、“冰芯精灵”及“恢复精灵”



捷波主板的“分身精灵”

捷波“分身精灵”是一种硬盘数据保护功能。当一台PC上被多个用户使用，并挂载多个硬盘时，不同用户可屏蔽各种的硬盘。进入BIOS中的Advanced BIOS Features这一目录，在HDD Protect Sprite这一栏里就可看见这台主机上搭载的所有硬盘，选择需要保护的硬盘按下Enter键，该硬盘盘符前面就会出现被选中的符号，这个硬盘就无法在系统中显示，这样配合User Password就能保证在多人使用时的数据安全性。

“冰芯精灵”是一款集成在主板中的CPU降温工具，捷波BIOS菜单里“高级BIOS特性设置”中左边的第3项Cooling Sprite就是它；上面第2个选项是“恢复精灵”，它是一个很好的硬盘恢复工具，只占用很小的空间，就可保存整个硬盘的恢复信息。

常见BIOS显示错误信息解释

·BIOS ROM checksum error-System halted

解释：BIOS信息在进行总和检查（Check）时发现错误，因此无法开机。

解决方法：通常是因为BIOS信息刷新失败所造成的，重新进入BIOS导入默认设置再试试。

·CMOS battery failed

解释：CMOS电池失效。

解决方法：CMOS电池的电力已不足，需要更换电池。

·CMOS checksum error-Defaults loaded

解释：CMOS执行总和检查时发现错误，因此载入预设的系统设定值。

解决方法：通常发生这种状况都是因为电池电力不足造成的，可以先换电池看看。如果此情形依然存在，那就有可能是CMOS的储存信息有问题。

·HARD DISK INSTALL FAILURE

解释：硬盘驱动器安装失败。

解决方法：先检查硬盘电源线、硬盘线是否安装妥当，以及硬盘主从跳线是否设置有误，比如接在同一个IDE口上的两个设备都被设为 Master 或 Slave。

· Secondary slave hardisk fail

解释：POST 侦测到第二 IDE 口上的从硬盘（或光驱）有错误。

解决方法：同上。

· Hard disk（s）disagnosis fail

解释：执行硬盘诊断时发生错误。

解决方法：通常是硬盘本身出现故障，可以先把它接到别的电脑上试试看，如果还是一样的问题，那只好返修了。

· Floppy disk（s）fail

解释：无法驱动软驱。

解决方法：先检查软驱线有没有接错（比如方向颠倒）或松脱，电源线有没有接好，如果这些都没问题，那可能就是软驱有故障了。

·Keyboard error or no keyboard present

解释：无法启动键盘。

解决方法：一般是键盘连接线没有插好，重新插紧即可。

· Memory test fail

解释：内存测试失败。

解决方法：通常都是因为内存不兼容或故障所致，如果安装了多条内存，则每次只用一条内存开机，分批测试，找出故障的内存，把它拿掉即可。

· Override enable-Defualts loaded

解释：目前的 CMOS 组态设定无法启动系统，则载入BIOS预设值以启动系统。

解决方法：可能是BIOS内的设定并不适合这台电脑（比如内存设定有误），重新进入BIOS设定画面，尽量把有关性能的选项设置得保守一些。

· Press TAB to show POST screen

解释：按 TAB 可切换屏幕显示。

解决方法：一些OEM厂商会以自己的 Logo 画面取代 BIOS 预设的 POST 显示画面，此信息就是告诉使用者，这时可通过按TAB切换到BIOS预设POST画面。

BIOS 的刷新及刷新失败后的补救事项

一、为什么要刷新 BIOS：

通常兼容性问题、支持后续产品问题、超频等方面均能受惠于BIOS版本的提升，所以刷新BIOS是遇到难以解决的硬件问题时，可优先采用的方法之一。

二、实际动手刷 BIOS

首先到主板厂商的官方主页下载最新的同版本号的主板BIOS，然后使用主板厂商推荐使用的BIOS刷新工具进行刷新即可。

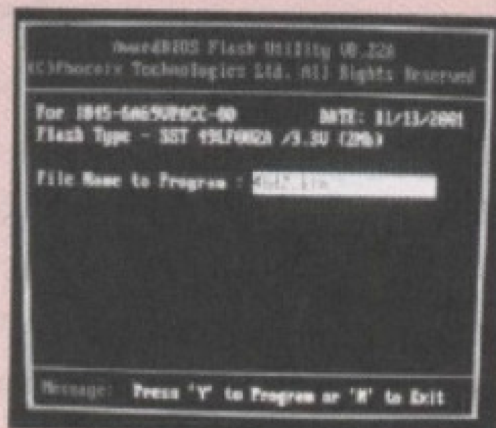
CPU Temp : 50°C/122°F
System Temp : 28°C/ 82°F
Press F1 to continue, DEL to
11/13/2001-i845-6A69VPACC-00

更新之前的 BIOS 日期

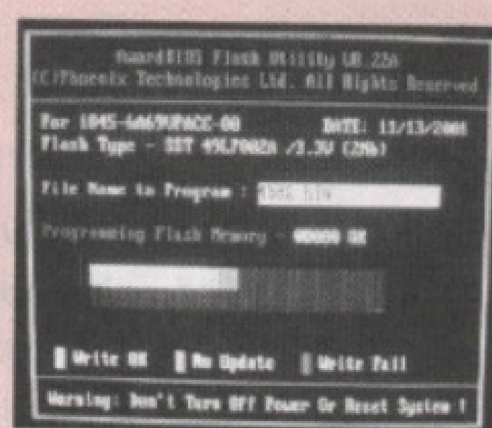
CPU Temp : 50°C/122°F
System Temp : 28°C/ 82°F
Press F1 to continue, DEL to enter
10/03/2002-i845-6A69VPACC-00

更新之后的 BIOS 日期

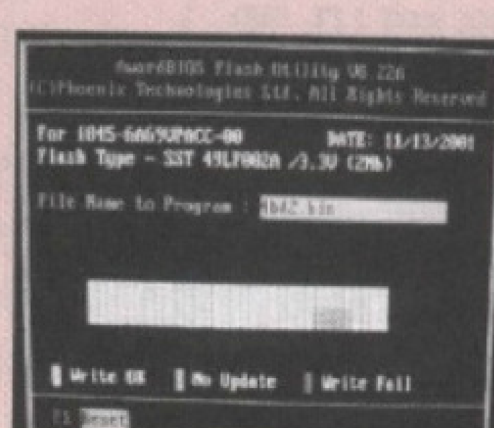
使用光盘进行系统引导，找到新 BIOS 文件所存放的地方，通过使用 BIOS 刷新工具进行刷新，不过要注意不要加载任何的驱动程序。对于 Win98 用户来说，不要加载 emm386.exe，qemm.exe，himem.sys 等内存驻留程序。



BIOS 刷新程序界面



按照提示选择保存与否旧版本 BIOS，此时正在刷新 BIOS。



BIOS 刷新完成提示按 F1 进行重启。

记住，在BIOS升级之后，第一次进入BIOS一定要选择Load Fail-Safe Defaults选项，然后再进行设置，这样才能完全获得升级BIOS带来的性能或功能上的提升。

三、刷新失败后的处理

从理论上来说，升级主板 BIOS 和升级硬件驱动程序一样，如果完全按正确步骤进行，一般不会出事。不过，如果发生突然断电或 BIOS 文件损坏等情况，也可能导致 BIOS 刷新不成功。

如果升级 BIOS 失败，Awdflash.exe 就又可大显身手了。只要在升级 BIOS 时使用 /sb 参数，升级程序将会强行跳过主板 BIOS 中的 BootBlock（引导模块）的刷新，这样我们可利用未被破坏的BootBlock来恢复升级前的 BIOS 数据，否则可能无法恢复，即使你手中有紧急恢复盘也无效。

我们只需要用拷贝有 Awdflash.exe 和 *.bin（即 BIOS 文件名）的启动盘启动系统，自己建一个自动批处理文件Autoexec.bat，内容为“Awdflash.exe *.bin /sn/py”，这样可减少进行盲操作或寻找 ISA 显卡的麻烦；假如 BootBlock 未被破坏，我们就可看到软驱的灯是亮着的，且软驱也在读盘，待灯熄后，BIOS 的恢复就算成功了，重启后一切就会恢复正常。

Awdflash.exe 的各种参数使用说明：

/?：显示帮助信息。
/py：自动完成 BIOS 的刷新任务。
/sy：备份原来的 BIOS 到磁盘。
/sb：在升级 BIOS 时强行跳过 BootBlock 模块。
/cp：在刷新结束后清除即插即用数据（ESCD）。
/cd：在刷新 BIOS 结束后清除 DMI 数据。
/r：在刷新 BIOS 结束后自动重启动。
/pn：不运行升级程序。
/sn：不备份系统老的 BIOS 文件。
/sd：保存 DMI 数据到一个文件。
/cks：更新 BIOS 时显示备份文件的数据。
/tiny：只占用很少的内存。
/e：刷新结束后自动回到 DOS 命令行状态。
/f：刷新时使用原来的 BIOS 数据。
/ld：在刷新结束后清除 CMOS 数据并且不重新引导系统。
/cksxxxx：将老的备份 BIOS 文件与新的 BIOS 文件进行比较校验。

（下转 67 页）

擦亮你的眼睛

——电脑主要配件辨别、选购心得



■四川 老菜

面对林林总总的硬件产品，对于已炼就了火眼金睛的硬件高手来说，奸商的小伎俩十有八九逃不过他们的“法眼”；而对大多数刚接触电脑硬件，或接触硬件不多的用户而言，辨别起来就不一定那么容易了。要想不断提高自己的电脑水平，躲闪奸商的暗箭，除平常多逛电脑市场外，闲暇时多了解一些选购、防假的知识还是很有必要的（文中涉及的价格仅供参考）。

一、CPU篇

一般来说，主流频率的CPU产品利润不大，但却是JS（奸商）以次充好、以假乱真的常用“道具”。

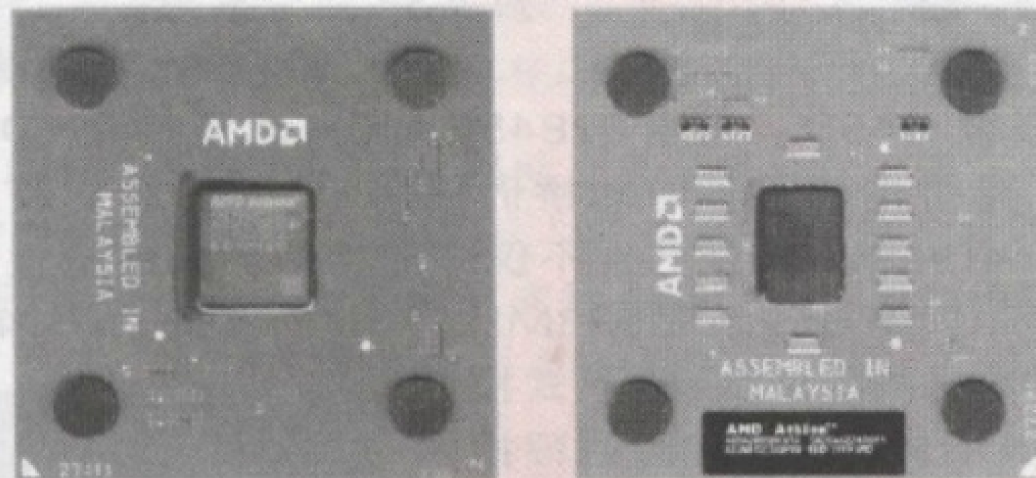
1.核心不同，性能有差距

两种核心的同频Athlon XP

最早的Athlon XP为Palomino核心，采用0.18微米工艺，而新的Thoroughbred核心处理器采用0.13微米工艺制造，核心电压降低到1.65V左右，封装形式也有所变化，虽然仍是OPGA封装，但原来位于底部的12个电容已全部集成到了处理器的正面。最早推出的Thoroughbred核心版本的起步频率为2200+（实际1.8GHz）。

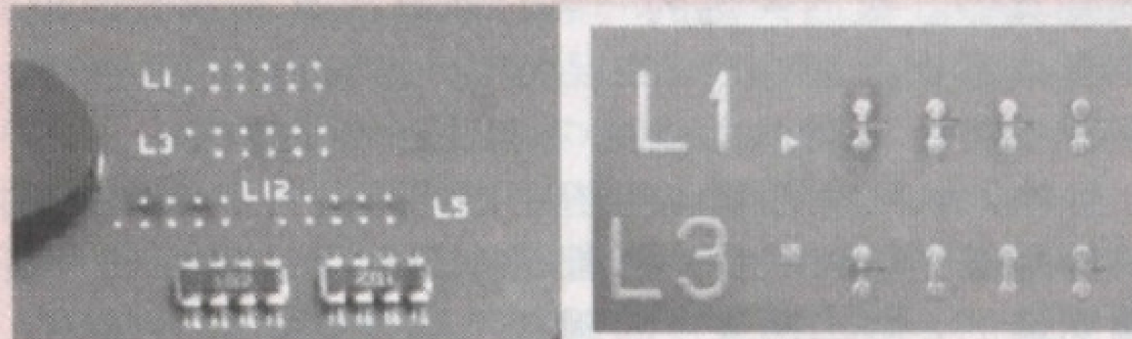
市场上已有老核心的Athlon XP 1700+、1800+等处理器，但为迎合市场需求，2002年底AMD又推出了新的Thoroughbred核心Athlon XP 1700+、1800+。虽然新老产品运行频率相同，但新核心的性能更好，超频更方便（没有锁倍频），所以一上市便受到了许多用户的欢迎。

那么如何辨别呢？通过外观就可分清二者，Thoroughbred核心Athlon XP的核心表面为长方形，面积较小，而Palomino核心的Athlon XP核心表面为正方形，面积也较大（前者核心面积是11.0mm × 7.3mm=80.3mm²，而后者是11.6mm × 11.0mm=127.6mm²），而且后者底部有电容，前者没有。



左为老核心，右边是新核心的。

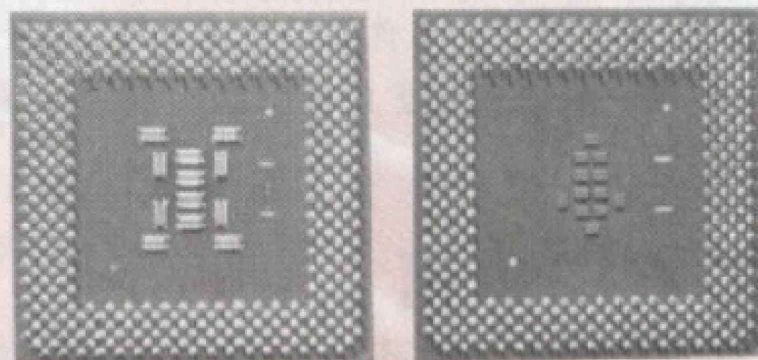
小提示：采用Thoroughbred核心的Athlon XP 1700+与1800+，报价分别为450元和520元，只比老款同频处理器贵10元左右，性价比非常高，且由于制造工艺的提升，发热量低于老款同频Athlon XP处理器，超频能力也因此表现突出。此外，由于新Athlon XP都没有锁倍频，而两者又存在50元以上的价差，一些JS便将1700+打磨并锁上倍频，当1800+卖给大家。辨别的方法很简单，JS只是打磨掉1700+，换上1800+的字迹，而新核心的1800+是没有锁倍频的，其L1桥没有刻印，如果有刻印，就多半就是被Remark的超频仿冒者。



左边是没有锁倍频的，右边的被锁了倍频

赛扬Ⅱ和赛扬Ⅲ的区别

赛扬Ⅱ采用的是铜矿（Coppermine）核心，0.18微米工艺，频率从533MHz到1.1GHz；而赛扬Ⅲ（256kB二级缓存，Tualatin内核，即图拉丁）却采用0.13微米工艺，主要有1G、1.1G、1.2G、1.3G和1.4GHz共5个型号。两者的区分较简单，图拉丁赛扬在表面上封装了一层高效金属导热材料，起到散热和防止核心损坏的作用，显得面积较大，而铜矿赛扬的核心外面没有金属壳；图拉丁赛扬有针脚的一面的电容要比铜矿赛扬的电容小很多，且电容位置、排列顺序也不尽相同。



两种赛扬的针脚面不同

小提示：现在频率差不多的赛扬Ⅱ和赛扬Ⅲ价格相近，JS靠价差来骗人的比以前少了。且由于两者价格的接近，900MHz以上的Socket 370市场份额已被赛扬Ⅲ完全占据，市场上高于900MHz的赛扬Ⅱ已很难见到。

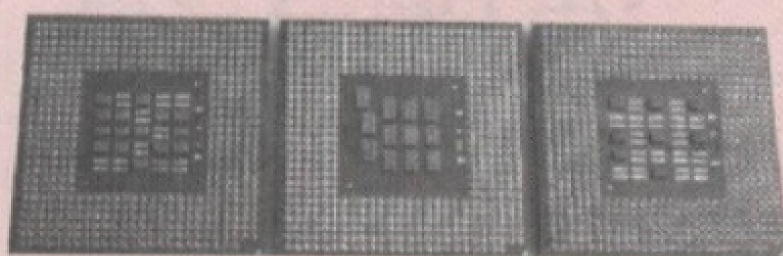
两种核心的赛扬4的区别

最初的P4核心Celeron（俗称赛扬4）采用“Willamette”内核，478针脚，128kB二级缓存。但从2GHz开始，所有的新Celeron都将采用Northwood核心，采用0.13微米生产工艺，核心电压仅为1.475V，具备更强的超频空间，但二级缓存仍是128kB。

2.假盒装需注意

自从Intel推出盒装CPU以来，用假盒装冒充真盒装

CPU的情况就一直存在，而且近一年来有愈演愈烈之势。现在市场上的Intel处理器有3种，一是散装CPU（1年质保），一是真盒装CPU（3年质保），再就是1年质保的假盒装CPU（也就是JS自己包装的散装CPU）。据笔者了解，国内市场上真盒装CPU已很难见到，90%以上的盒装P4/赛扬4都是一年质保的假盒装CPU，在DIY装机市场这种情况尤为严重。


从右至左分别是P4 2.26GHz、赛扬2GHz和赛扬1.8GHz。


赛扬2GHz

一般来说，假盒装里的CPU是货真价实的（事实上，恐怕没有哪个JS有能力自己造CPU），而假就假在风扇和质保期的缩水上。如何来辨别真假盒装呢？首先，凡声称质保期只有1年的，几乎就可断定是假的。其次，一些盒装CPU经销商为保护正品盒装的利益，在一些正品盒装的右上角处贴有1个方形的标签，上有"盒装正品、全国联保、免费查询电话8008201100"字样，试着打个电话一问便知真假。最后关键的一点，商家出具发票或收据时，一定要求其在上面注明"正品盒装、3年保换"的字样，如果商家不肯，十有八九就是1年质保的假盒装。

另外，从风扇方面也可辨别出来：揭开风扇上面的激光防伪标签，原装风扇一般都是滚珠轴承，铜套和卡簧是金属制造的，做工精美；而假冒风扇要么是含油轴承，要么没有铜套，要么卡簧是塑胶的；另外假风扇的做工和部件的材质都很差，有的滚珠风扇听起来有很大的沙沙声。

小提示： 所谓"1年质保"的"盒装CPU"大多出自深圳、香港等地的批发商之手，被称为"国内盒装"，几乎垄断了国内的整个盒装CPU市场。此外，以赛扬1.7GHz为例，价格分别是：散装（425元）、1年保盒装（435元）、3年保盒装（490元）。1年保的盒装CPU比散装的贵10～20元，但多了一个风扇，而3年盒装一般要比散装的贵50元以上。我们反对假货，但如果1年保盒装所用的风扇不太差，如何选择就看你自己的需求了。另外，AMD也推出了盒装CPU，只不过一般比散装贵100元左右，所以还是买散装CPU再另购风扇更划算。

二、主板篇

现在的主板芯片组种类众多，常令新手有云里雾里的感觉，所以选购时容易上当。例如许多人购机时本来想买一块i845G芯片组的整合主板，JS却给了你一块i845GL或干脆就是i845主板，还信誓旦旦地声称，后者比前者更好更优秀。

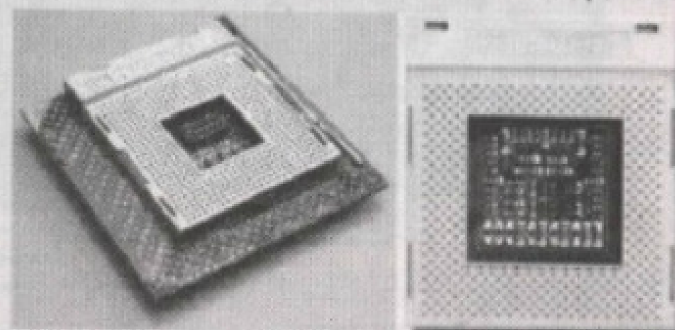
1."845"太多了？

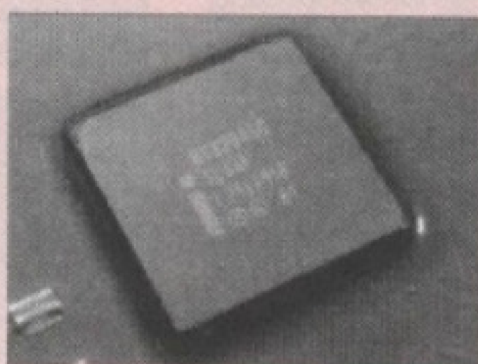
为"更好地"支持P4 CPU，Intel推出了一系列芯片组，从较早的i845/845D到i845E、845G，再到i845GE、845PE，一连串的845让许多对硬件不太关注的用户眼花缭乱、无所适从，这也为JS用低档低价主板卖高价提供了机会。要想不被骗，只有从认识它们开始。

最早的i845芯片组只支持SDRAM，迫于DDR内存的主流趋势，Intel推出了支持DDR的i845D芯片组。i845D芯片组由82845MCH芯片和82801BA ICH2南桥芯片组成，支持Socket 423和478的P4，400MHz FSB。



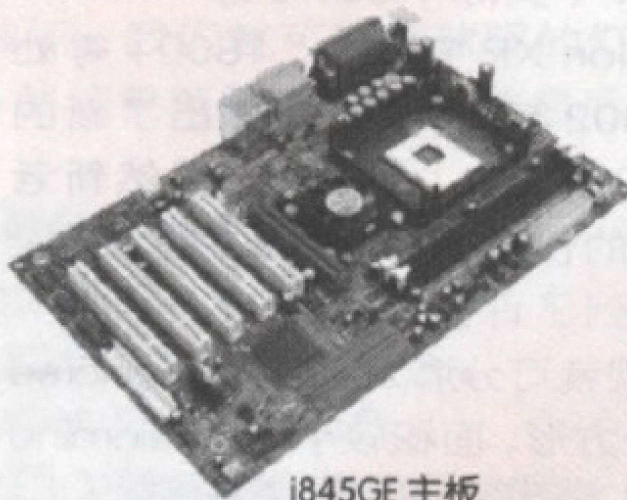
小提示： 以Socket 423接口冒充478接口：P4主板及CPU有两种接口，一为早期的423针脚，一为现在流行的478针脚。由于423针脚的P4被早早打入了冷宫，造成市场上至今还有大量Socket 423架构的主板存在（如采用i845、P4X266等芯片组的）。它们的特点就是廉价，大多只需200元左右便能购得，许多JS便打起了这类主板的主意。如果你不是很在行，JS很可能会将这种主板搭配423针的老P4，或干脆加个几十元的423转478转接卡高价出售给你。辨别的办法很简单，一是主板的CPU插座上都会标有Socket 423或478的字样；二是主板说明书和相关测试软件都会清楚地显示其是423还是478的。


左为423转478的转接卡，右边是Socket 423插座，上方有423字样


i845G北桥

i845G系列的整合芯片组共有3款：分别是i845G、845GL及845GLL。i845G除正式提供对533MHz外频P4的支持外，还采用了新的ICH4南桥；另外两款低端产品分别是搭配ICH4南桥的i845GL，及搭配ICH2南桥的i845GLL（多见于OEM市场），主要用于支持简化版P4核心赛扬处理器，它们与i845G主要区别在于不提供外接AGP插槽、533MHz前端总线的支持，成本方面有所降低。目前市场上845GL主板的价格多在400～600元左右，而845G主板的价格则多在600～800元左右。

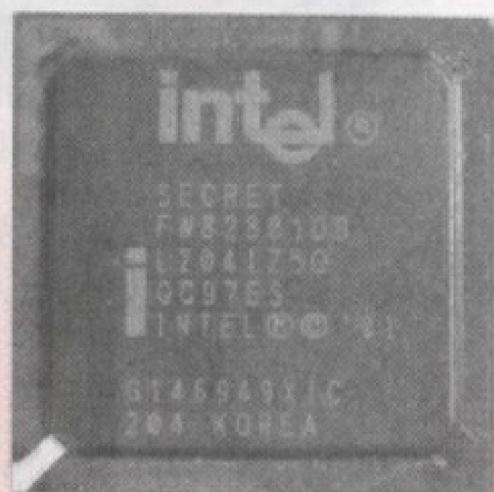
由于市场定位缘故，845GL主板一般采用microATX的小板型，且不具备AGP 4×插槽。但笔者最近在市场上发现了一些厂家采用i845GL芯片组，却"慷慨"地采用了大板型，并提供五六根PCI插槽，甚至还有一根假的标示为"AGP 4×"的插槽（无法外接显卡，且非显存扩展槽），但其北桥芯片却是845GL的，而且说明书中对它是845G还是845GL也解释得模棱两可。很明显这具备很大的欺骗性，一些JS也据此将其作为845G的主板高价卖给大家。如果你一开始用i845GL的内置显卡，一两年内不升级显卡，就根本就不会发现AGP插槽不能用，所以大家选购时一定要注意北桥芯片。


i845GE主板

i845GE是i845G的改进版，也内建有显示芯片，其与i845G的最大不同就是"正式"提供了对DDR333内存和超线程技术的支持；而i845GV芯片组可看作i845GL的升级版本，也没有提供外置AGP显卡支持。

i845E定位于中高端，被用来接替i845D。它由82845E MCH北桥和82801DB ICH4南桥构成，其中北桥仍采用FC-PGA封装，与i845D中的82845D芯片不仅外形相似，功能特性也基本相同，只是加入了对533MHz FSB的支持。而i845PE则是i845E的改进版，也正式提供了对DDR333内存和超线程技术的支持。

了解了主板芯片组，再辨认它们就比较简单了，直接看主板北桥芯片（一般在I/O接口背后，覆盖了散热片甚至风扇）上的标示，就能清楚地了解它们的型号。如果北



ICH4南桥芯片

桥芯片上有散热片或风扇，你可取下它们再看个究竟。

Intel主流芯片组常用的南桥芯片有82801BA（ICH2）、82801DB（ICH4），这两款芯片对主板的附加功能影响很大。最早的ICH1（82801AA）只支持ATA/66接口及USB 1.1；ICH2则提供ATA/100支持、2个USB 1.1控制器支持；而ICH4与前者的最大不同就是支持USB 2.0，USB 2.0的传输速度大大高于USB 1.1，且已成为目前外设的主流接口标准，所以选择主板时应优选配备ICH4的产品。

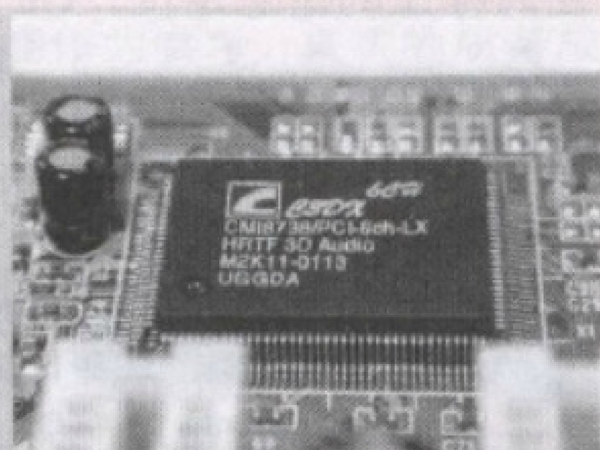
小知识：什么是北桥和南桥芯片——芯片组（Chipset）是主板的核心，按照功能和主板上排列位置的不同，通常分为北桥和南桥芯片。北桥芯片起着主导作用，它提供对CPU类型、主频、内存类型和最大容量、ISA/PCI/AGP插槽、ECC纠错等项目的支持，通常在主板上靠近CPU插槽的位置；由于北桥芯片的发热量一般较高，所以上面常装有散热片甚至风扇；上面介绍的i845D/845E/845G等就是其北桥芯片的名称。南桥芯片则提供对KBC（键盘控制器）、RTC（实时时钟控制器）、USB（通用串行总线）、Ultra DMA/33/66/100/133数据传输方式和ACPI（高级能源管理）等项目的支持，一般位于靠近ISA和PCI槽的位置，例如82801BA、82801DB、VIA686B就是南桥芯片的名称。

小技巧：一眼辨清ICH4——82801BA、82801DB这些数字不好记，其实只要仔细观察，会发现ICH2、ICH4后面的2和4，来自这两组数字后两位的字母（ABCD对应1234），B就是2，D就是4。这样下次在买主板时就不会被它们弄糊涂了。

2.附加功能也影响价格

虽然厂家在制造主板时采用了相同的芯片组，它们的主要功能相似，但附加功能却不尽相同，而这些也是影响主板价格的重要原因。例如主板集成的声卡功能，有的集成AC'97软声卡，有的是硬声卡（独立音效芯片）；有的集成两声道声卡，而有的集成4声道或6声道声卡，其价格肯定是不同的。

小提示：AC'97的全称为Audio Codec'97，是一个由Intel、YAMAHA等多家厂商联合研发并制订的音频电路系统标准。所谓的AC'97软声卡，只是在主板上集成了数字模拟信号转换芯片（即Codec，如ALC201、ALC650、AD1885等），而真正的音效功能被集成到南桥中，由CPU进行处理，会给CPU带来一些负担。所谓硬声卡，是在主板上集成了声卡芯片（如创新CT5880、CMI8738等），提供独立的声音处理，最终输出模拟的声音信号。这种硬声卡芯片相对比软声卡在成本上贵一些，但对CPU的占用很小。


主板上集成的CMI8738硬声卡

此外，虽然主板芯片组能支持某些功能，但厂家在制造时也可能根据市场需求而“偷工减料”。例如支持AGP 8×芯片组的主板制造为只支持AGP 4×；再如根据市场定位不同，有的主板会采用4层电路板制造，有的是6层板；有的主板具备网卡功能，有的会省去；有的早期型号支持RAID磁盘阵列功能，后期型号却省略了……

如果你购机时对这些不了解，总是一概模糊地认为，这是845E主板那是845G主板，大家都差不多，就很可能会被JS以功能少的低价主板，冒充功能多的高价主板装进你的电脑内。例如技嘉采用i845G芯片组的主板有两种：一种为5个PCI插槽的的8IG，市场报价750元左右；一种为6根PCI插槽，集成Intel网卡的8IGX，市场报价980元左右。一些JS常将8IG主板报至8IGX的价格来欺骗消费者，大家在购机时需认准详细型号。

三、显卡

选显卡等板卡类配件，除了看其做工（如采用的是插入式封装技术还是表面贴片式封装技术、走线的情况等）、元器件的质量等方面外，认识其显示芯片的类型、显存的优劣更显重要。

小知识：插入式封装技术（Through Hole Technology），是将零件安置在板子的一面，并将接脚焊在另一面上，这种封装技术由于所占空间大，一般用于初级的电路元器件板加工制作。表面贴片式封装技术（Surface Mounted Technology，SMT），顾名思义是将零件接脚焊在与零件同一面，这种技术不用为每个接脚的焊接而都在PCB上钻洞，所以在两面都能焊上零件。SMT表面贴片式封装一般用在工艺自动化程度和技术含量较高的板卡上。

1.GeForce4 MX440系列看明白

采用GeForce4 MX440（以下简称MX440）系列芯片的显卡是目前市场上的主流低端产品，由于它有不少衍生型号，许多用户在选购它时常被搞糊涂。

大家知道，GeForce4系列中低端的GeForce4 MX，被分为MX420、MX440和MX460这3种，它们仅部分支持DX 8.1。MX460显卡核心频率为300MHz，配有550MHz的DDR显存，性能最好，但价格偏贵；而MX440核心频率为270MHz，DDR显存频率为400MHz；针对最低端市场的MX420由于核心频率只有250MHz，且只使用166MHz的SDRAM显存，性能太弱，现已退出市场。这样，MX440以良好的性价比成为现在低端显卡的主流。而为了延迟MX440的生命力，NVIDIA公司在MX440身上又衍生出MX440SE、MX440-8X两种产品。同标准版MX440相比，MX440 SE的核心/显存频率降为250MHz/333MHz（但也有和标准版MX440一样频率的超频版），目前主流MX440 SE显卡售价在4XX元左右。而MX440-8X在标准版MX440的基础上提供了AGP 8×支持，并将核心/显存频率由MX440的270/400MHz提高到了275/500MHz，性能有较大提升。

需要注意的是，MX440SE芯片可搭配64位和128位DDR两种显存（还有128位SDRAM显存的），假如其采用的DDR显存总容量是64MB，但显存位宽只有64位（2.7GB/s）而非128位（5.3GB/s），其性能下降将非常巨大，可能只与MX420相当，这一点大家在选购时千万要注意。

常见中低端GeForce显卡对比表

芯片型号	芯片频率	显存频率	显存位数	显存带宽
GF4 MX440SE	250MHZ	333MHZ	64/128bit DDR	2.7/5.3GB/s
GF4 MX440	270MHZ	400MHZ	128bit DDR	6.4GB/s
GF4 MX420	250MHZ	166MHZ	64bit DDR	2.7GB/s
GF2 MX400	200MHZ	166MHZ	64bit DDR 或 128bit SDRAM	2.7GB/s

2.认清显存位宽

选购显卡时，新手最容易犯糊涂的地方不是PCB，也不是电容种类，而是显存位宽。对于显卡采用的是SDRAM还是DDR显存，大家还比较容易分清，但在购买MX400（其他显卡也需留意，如上面提到的MX440SE等）时需要注意显存位宽问题。GeForce2 MX400显卡的标准显存位宽为128bit（即128位），而一些JS为降低成本，推出显存带宽64bit的产品来蒙蔽大家。

那么如何辨别呢？大家知道，在GeForce2 MX200的显卡上通常使用4片4×16（bit）的32MB显存（编者

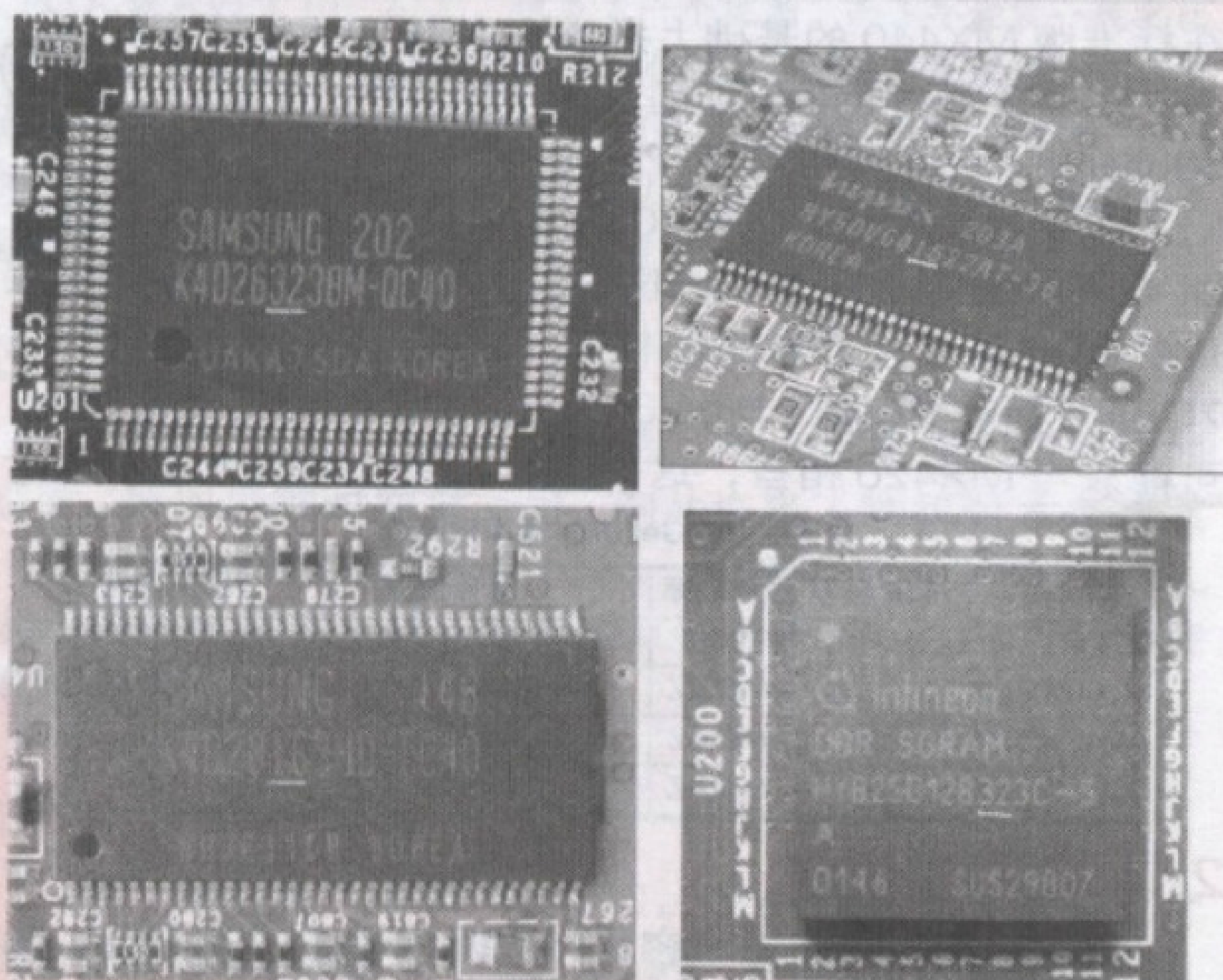
注：即每片的容量为4×16bit/8=8M Byte，以下的计算方式与之相同），在32MB的GeForce2 MX/MX400的显卡上一般使用4片2×32的显存，在64MB的MX/MX400上又使用8片4×16的显存。由于MX200的显存位宽是64bit，而使用4片4×16的显存正好是（4×16/8）MB×4颗=32MB，而16bit×4=64bit，所以该显卡的显存位宽是64bit。同样，使用8片4×16显存颗粒的MX400显卡的显存容量是（4×16/8）MB×8颗=64MB，16bit×8=128bit，所以显存位宽是128bit；而使用32MB显存的MX400显卡，使用4片2×32的显存，其容量是（2×32/8）MB×4颗=32MB，32bit×4=128bit，所以该显卡的显存位宽也是128bit。

主流显存芯片容量与位数对比表

芯片规格	单颗芯片容量	4颗总量	8颗总量
4Mx16bit	8MB	8Mx4=32MB;16bitx4=64bit	8Mx8=64MB;16bitx8=128bit
8Mx16bit	16MB	16Mx4=64MB;16bitx4=64bit	16Mx8=128MB;16bitx8=128bit
2Mx32bit	8MB	8Mx4=32MB;32bitx4=128bit	8Mx8=64MB;32bitx8=256bit
4Mx32bit	16MB	16Mx4=64MB;32bitx4=128bit	16Mx8=128MB;32bitx8=256bit

又如，一款MX440 SE显卡采用4ns的Hynix DDR显存，编号为HY 5DV-64-16-22AT（编者注："-"符号实际不存在，为方便阅读而加入），从编号上看这是64Mbit的显存颗粒，单颗位宽为16bit，如果其使用了8颗显存，那么它的显存容量就是64MB，而显存位宽就是16×8=128bit；而如果它只使用了4颗显存芯片，那么显存容量就是32MB，显存位宽就是16×4=64bit。此外还需注意，一些JS会利用主要用来制造内存的8bit内存芯片来做显存，虽然有8颗，但其位宽也只有64位。

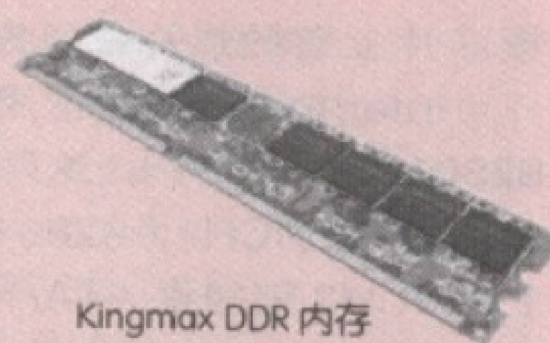
小技巧： 如何快速辨认显存的位宽？许多用户认为面对那么多不同厂家、不同颗粒、不同封装形式的众多显存芯片，难以一一对其记住辨别。其实笔者有个小窍门，只需注意看显存芯片编号中是否有16或32字样，这两个数字就是该单颗芯片的位宽，然后再看该显卡上共有4颗还是8颗同类芯片，然后用16或32乘以颗数，便得出该显卡的显存是64位还是128位的！不信？你马上拿块显卡试试。



大家仔细看看这些显存，左上是四边扁平封装（TQFP）的三星DDR SDRAM，左下是TSOP II（薄型小尺寸封装）封装的三星DDR SDRAM，右上是TSOP II封装的现代DDR SDRAM，右下是Tiny BGA（微型球状封装）封装的Infineon DDR SGRAM。

四、内存篇

常见的内存芯片（颗粒）及内存条厂商主要有Hynix（现代）、三星、南亚、Apacer（宇瞻）、Kingmax、Kingston和Tracscend（创见）等，它们的原厂内存条各有特色。大家在购买时，除认准大厂产品外，还要注意内存的外观，需要有一定厚度和宽度，芯片及元器件焊点均匀，布线工整，芯片上所印字迹清晰且外表光洁；凡发现内存芯片表面有明显打磨过的痕迹或字迹模糊粗糙的，皆要小心；此外，电路板表面应光滑，色泽均匀，边缘无明显毛刺。



Kingmax DDR内存

1.内存频率是多少

DDR内存可同时在时钟讯号上升沿及下降沿转换资料，所以它的带宽是单一数据传输速率的SDRAM内存的两倍，在100MHz下DDR内存就可提供100MHz×2×8Byte=1.6GB/s的数据传输率。目前，主流DDR内存有4种时钟频率规范——PC1600（DDR200）、PC2100（DDR266）、PC2700（DDR333）和PC3200（DDR400）。大厂出品的内存条在标签上一般都有内存频率的标识，但许多小厂通过购买大厂芯片组装的内存条就不一定了。笔者的个人经验，简单可行的辨别办法是，可从内存的存取时间（一般是编号中最后两位）上来了解，例如7ns和7.5ns的一般为DDR266，6ns的一般为DDR333，而5ns一般为DDR400。



标签上显示，这是一根256MB容量，符合CL=2.5的DDR400内存。

2.CAS比较重要

大家知道，内存有个CAS（Column Address Strobe，列地址选通脉冲）延迟时间，内存在存储信息时就像一个大表格，通过行（Column）和列（Row）来为所有存储在内存里的信息定位，CL就是指要多少个时钟周期后才能找到相应的位置，它是一定频率下衡量支持不同规范的内存的重要标志之一。我们用CAS Latency（CL）这个指标来衡量。例如DDR266的内存，完全符合标准的CL应该为2（即读取数据的延迟时间是2个时钟周期），而CL=2.5的产品只能说它也能达到DDR266的工作频率。



CL为2的内存产品

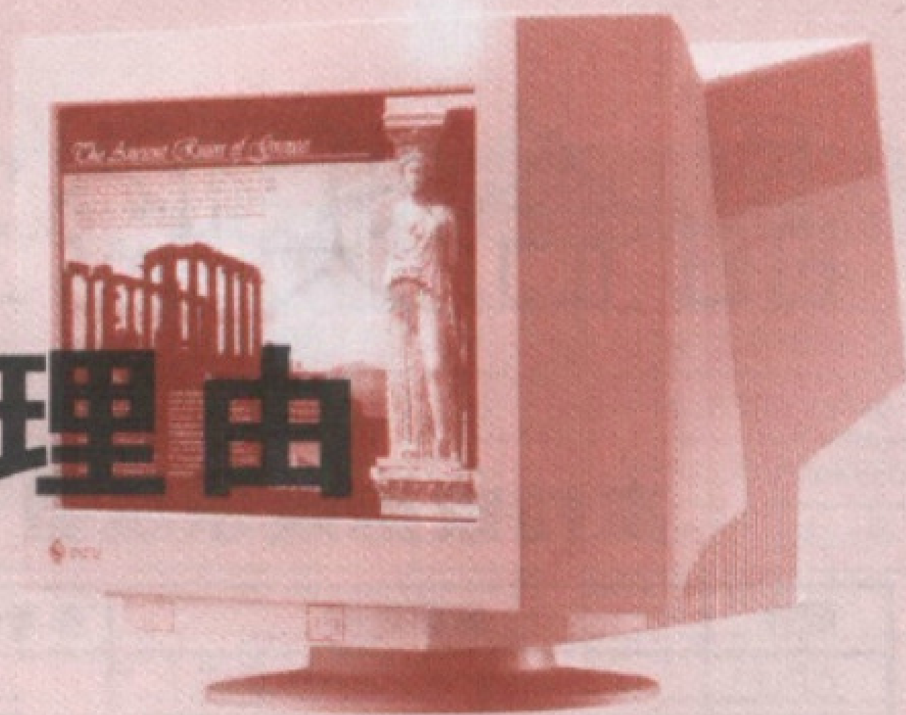
对于SDRAM而言，一般有2和3两个值选择，而按照内存的CL等待时间划分，DDR内存可分为2和2.5两种。CL值越小越好，也就是说DDR内存CL值为2的产品性能要好于2.5的产品，如果你需要CL值为2的产品，那么选择时要注意JS用2.5的产品当作2的产品出售（可实际使用或用内存测试软件进行测试）。

小提示： 符合CL=2的DDR266内存（一般可轻松超频到DDR333）并不会比CL=2.5的DDR333内存差，而价格却要低很多，所以大家在价格相近的情况下可优先选择CL=2的内存产品。

以上主要讲了电脑几大配件的一些选购要点及防假方法，希望能对大家的实际选购有一定的帮助。当然，我们也希望你来信交流，并将你需要了解的盲点告诉我们，这样我们也许会做得更好。最后祝各位读者能挑到满意的产品。

给我购买二手彩显的N个理由

■广东 非常点距

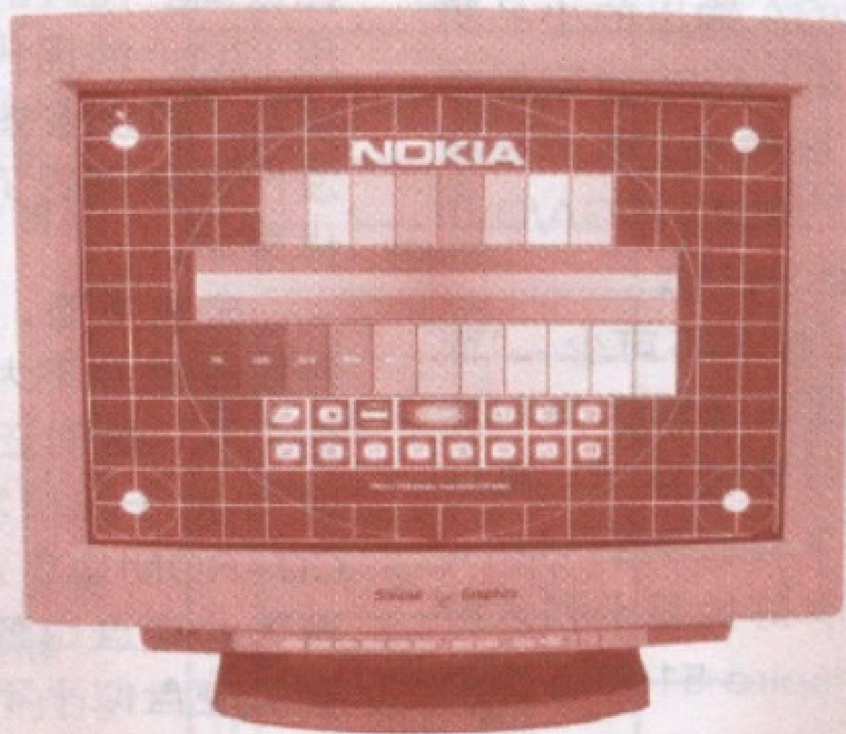


有人会说，买二手彩显当然是为了便宜省钱啊。这话没错，但并不全面，因为不少二手彩显价格并不便宜，2000多、3000多甚至5000多元的都不少见，所以说“便宜”是相对新品而言的。应该说买二手彩显是为了花更少的钱，买更好的东西。

顾名思义，二手就是用过的，什么样的二手产品值得买，什么样的不值得买，才是我们应该仔细考虑的。多数情况下，懂行的二手购买者大都是冲着那些国外著名品牌和高档型号去的，因为这些往往是各项指标都很高的大屏幕、专业级产品。同型号或相近档次的新品价值数千到上万元，平时是可望不可及的，如果能花1/N的钱买到性能成色都不错的二手货（比如不到2000元买一台SONY原厂的21″超平特丽珑），也是件相当惬意的事。

严格意义上说，我们购买的新彩显或其他配件，从卖场拿回家后就已变成了二手，使用一段时间后更是名副其实了，只是新旧程度不同而已。同其他板卡类电脑硬件不同，彩显因为本身存在老化周期和明显的个体差异性，购买时更要严格挑选。二手配件中只要是易老化和磨损的东西都存在相同问题（尤其是硬盘、软驱、光驱等存在机械转动部件的产品），不推荐购买二手，即使要买也尽量挑选使用时间短的。

这里需要指出的是，使用时间跟出厂时间并没有直接的相互关系，出厂时间最多只能作为参考，真实的质量成色取决于实际使用时间、使用强度及保养、运输条件。举例说明：有的产品出厂后没多久甚至未经使用，就由于种种原因一直成为闲置设备或库存积压品，几年后作为二手货清仓处理，这属于上品；还有的新品由于过度疲劳使用，或保管、运输不善，没过一两年内部就高度老化或外观严重磨损，这就是下品。



二手彩显中最常见的是正常使用服役到一定年限并淘汰的产品。发达国家的电脑产品更新换代周期很短，一般也就2～3年，高端产品稍有延长。一般专业级彩显的正常寿命都在8年以上，也就是说这个渠道淘汰出来的二手彩显正值壮年，至少还有3年以上的正常使用时间，具有很强的购买价值。尤其从技术角度上看，购买1998年以后的二手彩显才是比较理想的，因为1997年以后的彩显基本都通过或符合TCO等认证标准，设计制造工艺也相当可靠成熟，尤其从技术角度上看，SONY珑管的重大改型和技术更新的应用，也是体现在1998年以后的超平珑型号上。

前面已重点提到，影响二手彩显质量成色的因素中，年份小于保管、运输的条件，主要也是从二手彩显的进货渠道考虑的。刚退役下来的二手彩显，大多数都有着较好的质量和外观成色，而之所以其中很多到我们面前变得破烂不堪，基本上都是由于运输不善造成的，所以购买时不要过于看重年份和品牌型号，更多的还要看实际成色和显示质量。那些年份越近、档次越高的型号，被提前正常淘汰的可能性也越小，除公司破产拍卖、国内海关罚没处理等特殊原因外，极少机会能流入二手市场，即使有也同新品的质量成色相差甚远，对此不必抱太多希望。

不少二手商往往借用库存、积压、罚没等理由，把成色较好的二手电脑当做全新销售以便于出手。笔者对全新的概念理解为：不论是笔记本、彩显还是其他电脑配件，必须是无用户使用历史、无任何外观上的磨损，并带有新原包装、说明书以及所有附件，否则均为二手。

附加说明一点就是保修，对于电脑显示器，保修是非常重要的，尤其是购买二手彩显，选择有技术实力并且守信誉的商家尤为重要。虽说买二手是为省钱，但如果连保修服务也一同省掉，未免因小失大。对于经验不多、不很内行的用户来说，选择一个好商家，应该比选择一个好型号更重要。

综上所述，二手彩显可以购买，但需要记住的是，它们并非全部为“洋垃圾”，也非件件是宝，要学会辨别挑选，择其精华。具体选购方法因不是本文主题，这里不便赘述，只要记住两句话：“一分钱一分货”、“买的不如卖的精”，这是价值经济规律决定的，任何商品买卖都跑不出这个圈子。

购买二手彩显不需要N个理由，有一个就够了，那就是“超值”。P

（上接62页）

BIOS的未来

前不久，凤凰科技（Phoenix）宣布将推出内建新一代FirstBIOS技术的产品，新技术可在BIOS中内建各项应用软件，使用者不必通过操作系统便可进行一些基本操作。新的BIOS可内建各项应用程序，例如上网的拨号程序、还原程序等，当系统崩溃时，便可直接上网进行计算机还原，或上网享受品牌电脑所提供的线上服务，提升便利性。包括华硕、微星与技嘉在内的许多主板厂商都将采用这种新的BIOS，应该很快便会有搭配的主板推出市面了。

随着技术的不断发展，BIOS不再是冷冰冰的了，未来BIOS技术将更加完善。这里由于篇幅原因，并不能把各主板厂家的技术都一一介绍，请读者见谅。相信BIOS的明天一定会更好！P

晶合实验室本月酷机推荐

高档家用娱乐机型

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Intel P4 2.0A GHz 盒装	1360
主板	华硕P4PE/L（i845PE芯片组）	1150
硬盘	WD800JB 7200r/m 8MB缓存	1040
内存	Kingmax DDR333 256MBX2	1130
显卡	微星GeForce4 Ti4200 64MB	1000
声卡	SB Live!5.1简装版	400
光驱	三星16X DVD	375
显示器	飞利浦109P4 19"	3100
音箱	创新Inspire 5100 5.1	760
机箱	爱国者月光宝盒T08（带长城300-P4电源）	350
软驱	美上美 1.44M	90
键盘	罗技光电高手套装	180
鼠标	套装中已包括	/
网络	板载10/100M网卡	/
合计：10935 元		

Northwood核心的P4 2.0A是目前P4处理器中性价比较高的一款，拥有512kB的L2 Cache，性能出色，且具备很好的超频潜力；盒装产品中的原装风扇品质不俗，可以保证它运行稳定，不过要注意假货。华硕主板P4PE/L主板采用i845PE芯片组，支持533MHz FSB和DDR333内存，并集成了网卡；带有"CrashFree BIOS"，可防止刷坏BIOS，并在BIOS中提供了丰富的超频功能；它支持高达3GHz以上超线程P4处理器，具有很大的升级潜力。WD800JB是WD1000JB的小兄弟，容量为80GB，带有8MB缓存，性能表现优异。

相对于那些900元上下、仅提供VGA输出的小品牌Ti4200显卡，这款千元的微星GeForce4 Ti4200肯定是物有所值。作为一线大厂的产品，其做工很精致，看上去相当清爽；采用三星4ns DDR显存，提供了完整的VGA/DVI/S-Video TV输出，并附赠了丰富的软件和游戏。

作为家用娱乐机型，DVD-ROM自然必不可少，"面子"也是大一些才好。这款采用纯平钻石珑管的飞利浦107P4虽是19"，但设计纤巧，可充分节省空间，高达234MHz的视频带宽可在1280×1024下轻松刷到100Hz以上。但为了获得完整的影音感受，光有好的显卡和大屏幕显示器还不够，SB Live!5.1声卡与Inspire 5100音箱是一对不错的中高档组合。

网络方面，如果家里通了10M到户的宽带，主板集成的10/100M网卡应该就能满足需求了；如果是ADSL接入，最好还是用ISP提供的产品，这样可以保证兼容性和稳定性；如果还是拨号上网，那就花100多元买块内置Modem好了，宽带普及应该已经不远了，没必要在"猫"身上多投资。

不到6000元的学生玩家配置

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Athlon XP 1800+	530
散热器	九州风神AE-888	45
主板	磐正8K5AEI（KT333 CF芯片组）	799
硬盘	希捷酷鱼IV 60GB 7200r/m	730
内存	Kingmax DDR 333 256MB	565
显卡	翔升GeForce4 MX440-SE 64MB	399
声卡	板载AC'97 6声道	/
光存储	昂达52X光驱+中宝40X 刻录机	199+488
显示器	明基K791 17"	1599
音箱	漫步者R1000TC北美版	140
机箱	爱国者301B（带长城250S-P4电源）	230
软驱	美上美 1.44M	90
键盘	明基52V超薄	60
鼠标	罗技网际劲貂	60
网络	板载10/100M网卡	/
合计：5934元		

Thoroghbred核心的Athlon XP 1800+采用0.13微米工艺，性能虽没有明显长进，但超频潜力更大。这样一块性能强劲的CPU 500元出头就能买到，性价比的确不错，但选购时要注意它与老核心Athlon XP的区别（详见本栏目前面《擦亮你的眼睛》一文）。

磐正其实就是过去我们熟悉的磐英(Epox)，这款EP-8K5AEI采用的KT333 CF版芯片组除不支持目前没有太大意义的AGP 8×外，其它方面与KT400芯片组基本相同；它采用VT8235南桥，支持USB2.0接口，板载6声道AC'97声卡，并带有10/100M网卡，而价格不到800元，性价比很高。翔升的MX440-SE做工用料相当不错，而且采用128bit的现代5ns DDR显存，性能与标准版MX440很接近，虽说省去了DVI和TV-Out接口，可看看其价位也没什么好说的了，况且恐怕很少会有人在宿舍里用上这两样东东。

硬盘方面，虽然希捷酷鱼V已推出一阵子了，但它的性能提升并不大，而且市面上一般只能见到120GB的，价格太高，暂时还是选希捷酷鱼IV 60GB。考虑到"实际用途"，对于在校学生来说，这台"一年保换"的昂达52×CD-ROM应该是不错的选择。现在很多宿舍通了宽带网，再大的硬盘也禁不起狂Down东西的学生哥折腾，而且现在的硬盘似乎不像几年前那么皮实了，有重要的资料还是刻盘保存吧。中宝和建兴（Lite-on）都是台湾省光宝集团的分公司，这款中宝40×刻录机实际上就是出自建兴之手，作为我们去年刻录机横向评测的"编辑选择奖"得主，其品质还是很不错的。

本次推荐的明基K791显示器采用钻石珑M^2纯平管，聚焦很好，色彩表现出色，我们在去年第23期的"新品初评"中详细介绍过它，这里不再赘述。P

驱动热报 Drivers Express

NVIDIA

2002年12月24日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动41.04 WHQL版For Win9X/Me/2000/XP。喜欢追新的朋友可试用一下。

ATI

2002年12月21日，ATI发布RADEON 8500/7500/7200/7000/9000（Pro）/9100/9500/9700显卡最新催化剂驱动3.0官方正式版For Win9X/Me/2000/XP。安装新的催化剂3.0版驱动后，从RADEON标准版到RADEON 9700都可获得一定的性能提升。3.0版催化剂驱动还修正了许多兼容性问题，强烈推荐ATI RADEON系列显卡用户更新。

Microsoft

2002年12月21日，微软发布DirectX 9.0完全安装版For Win9X/Me/2000/XP。DirectX 9.0“具有多项令人兴奋的全新功能特征”，通过和相关硬件的配合，用户可获得更佳的图像显示质量，更棒的音效效果，更好的多人联网游戏效果。推荐有需求的朋友更新。

Creative

2002年12月15日，创新发布Sound Blaster Vibra128/16PCI/PCI 128/4.1 Digital/Ensoniq Audio PCI/PCI 4.1 Digital/Vibra128 4D声卡最新驱动5.12.01.5017官方正式版For Win9X/Me/NT4/2000。这款驱动直接安装之后就可在Windows98 se系统下实现Vibra 128声卡的多音频流功能。它还修正了4音箱模式下播放WAV或MP3文件声音失真的问题，修正了创新PRODIKEYS电脑琴纪录和回放方面的一些问题。这款驱动具体支持声卡型号如下：SB Vibra128、SB16 PCI、SB PCI 128、SB 4.1 Digital、SB Ensoniq Audio PCI、SB PCI 4.1 Digital和SB Vibra128 4D，需要注意的是它不支持CT4730 2通道声卡。推荐大家更新此款驱动。

VIA

2002年12月10日，威盛发布Hyperion 4 in 1最新驱动4.45正式版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。在驱动一体化的道路上，VIA或许是个先锋，早在NVIDIA的雷管驱动、ATI的催化剂驱动之前，VIA就已把IDE、INF、PCI IRQ、AGP四个部分的驱动放在一起供用户使用了，这就是著名的VIA 4 in 1驱动。现在威盛把它改名叫作VIA Hyperion 4 in 1驱动了。据VIA自己提供的测试平台测试，新版Hyperion 4 in 1驱动在KT400、P4X400芯片组上带来了大幅的性能提升，推荐相关用户更新。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2002年12月25日）。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针）	840/930/990
CPU	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.4B/2.53B GHz（散装478针）	1160/1320/1580/1900
CPU	赛扬（散装）	1.1（T）/1.2（T）/1.3（T）/1.7GHz	300/330/335/420
CPU	Athlon XP（散装）	1700+/1800+/1900+/2000+/2100+	450/530/590/660/800
CPU	Duron（散装）	950MHz/1.1/1.2/1.3GHz	230/245/290/320
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	165/225
内存	Kingmax	PC150 SDRAM 128/256MB	175/310
内存	三星	DDR266 128/256MB	260/460
内存	金士顿	DDR266 128/256MB	275/515
内存	现代	DDR266 128/256MB	240/430
内存	Kingmax	DDR333 128MB/256MB	295/565
内存	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	360/710
硬盘	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	670/700/870
硬盘	西部数据	800BB/800JB/1200BB/2000JB	820/1040/1410/3430
硬盘	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60/80GB	630/730/820
硬盘	希捷 酷鱼Ⅴ代	120GB 7200r/m 8MB缓存	1260
硬盘	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	620/710/850/1300
硬盘	IBM 笔记本硬盘	10/20/30/40GB	500/705/800/985
主板	华硕	P4B533（845E）/A7V8X（KT400）	975/1000
主板	微星	6533GMS（SiS650）/845PE Max	520/860
主板	升技	KD7-E（KT333CF）/BD7 II（845E）	675/790
主板	精英	P4VXAD+（P4X333）/L7SOM（SiS740）	490/550
主板	磐正	EP-4GEA+（845GE）/8K5AEI（KT333CF）	1249/799
主板	捷波	J-845PEA（845PE）/V400MAX（KT400）	958/1080
主板	双敏	US648（SiS648）/845PEN（845PE）	849/749
主板	昂达	P4GE（845GE）/P4E（845E）	849/769
显卡	华硕	V9280TD（Ti4200-8X 128MB TV-Out）	2045
显卡	微星	MX440 TV-Out/ Ti4200-TD64	540/1280
显卡	丽台	S360（MX400）/A250 Ti4200 64MB	390/1180
显卡	旌宇	MX400/MX440-8X/Ti4200	365/688/988
显卡	双敏	速配Ti500/火旋风940（Xabre400）	749/599
显卡	捷波	Z-MX400/MX440/7500标版	340/550/650
显卡	昂达	闪电8450（MX440-8X）/雷霆8500	799/699
显卡	镭丽	蓝龙9500/8500LE/9000标版	999/688/599
显示器	飞利浦	107P4/107F4/107B3/109S	1720/1160/1330/1780
显示器	三星	753DFX/765MB/753S	1220/1380/1050
显示器	明基	K791珑管/992P/A770/A772	1599/1999/1199/1399
显示器	明基LCD	FP547/FP581s/FP767	2699/3499/3999
显示器	MAG	786FT II /796FD II /796FDX5/MG576	1149/1399/1999/3499
显示器	爱国者	998FD/798FD/798HD/775FP	2399/1580/1799/999
显示器	LG	773N/772EF/795FT+/995FT	950/1070/1750/2260
显示器	NESO	HD770A/TD770A/FD770A	1799/1599/1499
光存储	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	199/215/220/199
光存储	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	375/368/399/410
光存储	明基刻录机	4012A/4816P2	499/599
光存储	明基刻录机	32X外置带/不带USB 2.0卡	2199/1899
光存储	华硕刻录机	4012A/4816A/5224A	530/625/750
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52T键盘/乖乖鼠	70/70/218
键盘鼠标	爱国者	超薄手感王2代/太空梭鼠标	98/58
键盘鼠标	爱国者	3310W智多星手写键盘带无线笔	298
键盘鼠标	罗技	易上手键盘/光电高手键鼠套装	62/175

以上报价截止日期：2002年12月25日

黑白山庄·贰

■陕西 口木天子

夜
又是一个寒夜
寂寞
黑衣和白衣眼里仍然是那种寂寞
黑衣客依然霸道
白衣客依然不紧不慢很悠闲
突然，黑衣客嘴角一丝冷笑："有时越是简单的东西越被高手忽视。"
白衣客微微颔首："没错，这次你赢了。简单，有时是要命的。"
"你为什么这么执着？"白衣客又问。
"我喜欢简单，喜欢任何一个可以一招致命的手法，不像你，只关注最高深的功法"
"是啊，对于一个不要命的人来说，简单与复杂又能有多大区别？"白衣喃喃
……

"你小子又有啥感触了！写这么酸不叽叽的东西？"

眼镜给了京华一拳，又到了晚上闲聊时刻，525宿舍的各位凑到一块，准备听二位高手谈经布道。

"也没有什么，我在想，其实黑客手法有很多都是一招致命的简单招式，危害很大，对黑客手法而言，没有简单与复杂之分！"京华说。

"没错，虽然我鄙视你写的那些酸不叽叽的东西，可这个看法我是认同的。对于一种黑客技术，你也许依葫芦画瓢可以照搬过来后说，这个很简单，可是你真能把隐藏在每个简单黑客手法后面的原理搞清楚？如果只是做'Scriptboy'，知其然而不知其所以然，你的技术水平将永远不会提高。想想那些当初发现系统漏洞的高手，能从复杂的反汇编代码中发现一个漏洞，然后弄出一个菜鸟都可以用的简单工具，是多么不简单！"

"嗯！像针对IIS的攻击，有名的Unicode漏洞，看似很简单，其实当初袁哥没发现时也没有人能知道，只是高手点破以后，好像大家都觉得没什么。其实这个攻击的危害性还是很大，很多人在用，而原理和防范方法并不清楚。"

"别说原理了，我现在对怎么攻都不清楚，二位别再卖关子了，给我们这帮土包子演示一把对IIS的攻击吧，毕竟这个比较实用，听你们说危害比较大，而我的主页用的就是IIS5.0。"阿东最近自己折腾了一个主页，放在自己的机器上，不放心安全性问题。

"好，先来看看你的主页，还是一样，我来攻，眼镜负责给你防守！"京华说着又启动了Xscan开始扫描。

"阿东，你小子又从哪儿拷贝来的主页吧，凭你的本事估计也弄不出来这么花哨，不过内容还是很好的，全是经典摇滚，我喜欢！"眼镜看着阿东的主页说（图1）。

"没错，取之于网，用之于网嘛！不过如果放在我的机子上发布我害怕安全性问题，你们给看看吧！"阿东说。

说话的工夫，京华用Xscan扫描的结果出来了（图2）。

大家一看，好多开放端口、好多漏洞呀！

"这个里面最好利用的就是IIS Unicode漏洞和Printer漏洞，这两个就可以置阿东于死地！"

"啊，这么严重……要不，你给我演示一下？然后讲讲我该怎么办？"阿东也看得心惊肉跳。

"嗯，看着！"说着，京华启动浏览器输入"http://192.168.1.251/scripts/../%c1%1c/winnt/system32/cmd.exe?/c+dir"，一会功夫，出来了结果（图3）。

"啊，怎么能列出我的D盘上IIS Home目录下的目录列表？"阿东惊呼。

"嘿嘿，我不仅可以看到你的D盘，而且还可以看到所有的内容，能知道你的IIS和Win2000系统装在哪个盘上，瞧，你的IIS的Home目录是'd:\inetpub'。就是用这个漏洞我可以更改你的主页，给你装个Socks代理跳板。"京华说着又敲了一串命令"http://192.168.1.251/scripts/../%c1%1c/winnt/system32/cmd.exe?/c+dir+d:\"（图4）。这次出来的果然是阿东机器上D盘根目录下的所有内容。

"啊，那就是说我机器上所有的内容你都可以看到？别先折腾我，给我讲讲你敲的那些都是什么意思吧，待会你再继续。"阿东说。

"嗯，这个嘛，还是由眼镜大侠来说说吧！"京华又偷懒。

"其实京华刚才利用的就是Unicode漏洞，这是由我们中国的袁哥在2000年发现的，刚发现时确实影响很大，微软专门就这个漏洞出了补丁。这是因为IIS在做Unicode编码解码时出了点问题而导致的，不过说真的，要了解这个的原理还不是那么简单，需要对IIS里的目录配置和一些基本知识有个了解。阿东你知道IIS的虚拟目录吧？"眼镜对阿东说。

阿东打开他电脑上的IIS信息服务管理器（图5），说："也太小看我了，IIS虚拟目录就是把真实服务器上的目录用另外一个名字代替，这样浏览器里就不用输入真实地址了，比方说输入'http://192.168.1.251/scripts'、

名词解释

Unicode编码： 即为ISO 10646国际编码标准，使用2或4个Bytes来表示每一个符号，共可表示65 536个或1677万个字符符号，除英文外，还可以包含数量最多的中文、日文及全世界各国的文字元号。通过Unicode编码，可以使得信息的交流更方便。

'http://192.168.1.251/IISSamples'这样的网址时，实际上对应的是我机器上'd:\inetpub\scripts'和'd:\inetpub\iissampls'目录下的内容。"

"说得对，还有比方说你要执行某个目录下的程序，例如输入'http://192.168.1.251/scripts/report.asp'，它的意思是要IIS服务器执行硬盘上的这个程序，相当于要求IIS后台去执行'd:\inetpub\scripts\report.asp'，然后将执行结果返回给访问者。因为所有能通过IIS服务器访问的虚拟目录都事先被网管设定好了对应位置，所以使用者或黑客不能任意访问其他目录下的文件，可熟悉DOS或者Windows目录结构的人都应该知道可以借助'..\'这样的字符串访问到上级目录，所以假定我当前在'd:\inetpub\scripts'目录下，就可以用'..\...\winnt\system32\cmd.exe'来执行其他程序，既然可以用'..\'来突破目录限制，如果在IIS服务器里也可以这么用，就可以突破原本网管的限制，任意执行服务器里的其他程序，如'http://192.168.1.251/scripts/../../winnt/system32/cmd.exe?c+dir'，其中'cmd.exe'后面加上'?/c+dir'表示执行cmd.exe时传入/c dir作为参数，也就是要执行dir命令（图6）。"

眼镜接着说："而为什么不能执行呢？这是因为微软早就知道有这么一招了，所以在IIS服务器里，如果网址里包含了'../'或者'..\'这样的字符串时，它出于安全考虑，会自动将这些字符过滤掉，所以得不到任何结果！"

"可是为什么刚才京华输入的就可以执行dir命令？"阿东不解。

"这是因为对于IIS4.0/5.0而言，当IIS收到一个URL，里面的请求包含特殊Unicode字码如'%c1%hh'或'%c0%hh'时，它会首先将其解码成0xc10xhh，然后试着打开这个文件。而Windows操作系统看到诸如0xc10xhh这样的字符时，会判断它应该是属于Unicode字码，立刻执行Unicode的解码工作，它的解码规则是这样的。"说着，眼镜在桌上的纸上写开了：

如果0x00≤%hh<0x40

%c1%hh→（0xc1－0xc0）×0x40+0xhh

%c0%hh→（0xc0－0xc0）×0x40+0xhh

因此，%c1%1c→（0xc1－0xc0）×0x40+0x1c=0x5c='/'

%c0%2f→(0xc0－0xc0)×0x40+0x2f=0x2f='\'

"好，现在利用这个编码的漏洞，攻击者可以避开IIS的路径检查，达到执行或打开其他目录里文件的目的，比方说刚才的那个'http://192.168.1.251/scripts/../../winnt/system32/cmd.exe?c+dir'可以替换成'http://192.168.1.251/scripts/..%c1%1c../winnt/system32/cmd.exe?/c+dir'，也就是刚才京华执行的那一串，他就是这么执行了cmd.exe和dir命令，明白了吗？"

"哦，原来这样！如果在dir后面加上别的盘符，就应该可以看别的盘的内容了，是不是？"阿东又问。

"没错，孺子可教也，刚才我就是加个盘符D:\，看到的是你D盘根目录下的文件，呵呵。"京华笑道。

"可是你怎么知道我的Windows系统和WWW的Home目录装在D盘啊，为了防黑客，我还故意把系统装在D盘而不是C盘，就是为了迷惑人，可是你还是知道了，为什么啊。"阿东问。

"这个很简单，你看我输入'http://192.168.1.251/scripts/..%c1%1c../winnt/system32/cmd.exe?/c+dir'返回来显示的是'd:\inetpub\scripts',那就说明两点：第一，你的IIS的主目录是'd:\inetpub'，第二，这个命令可以成功执行，说明你的Windows系统装在d:\winnt下面，否则没法执行cmd.exe啊。"

"哦，这样子，那怎么看文件内容和更改主页呢？"阿东接着问。

"好，你看这样！"京华敲入"http://192.168.1.251/a.asp/..%c1%1c/..%c1%1c/winnt/win.ini"（图7）。

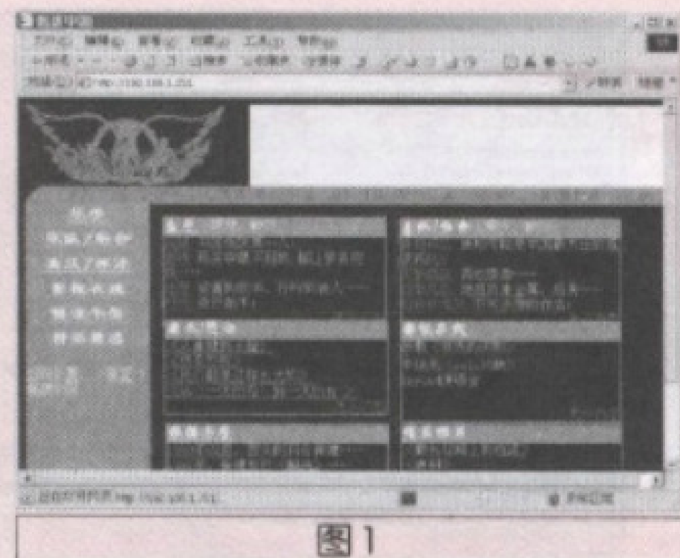
"看到没，这次显示的是你的系统配置文件win.ini的内容，这些信息对于黑客来讲非常重要！"

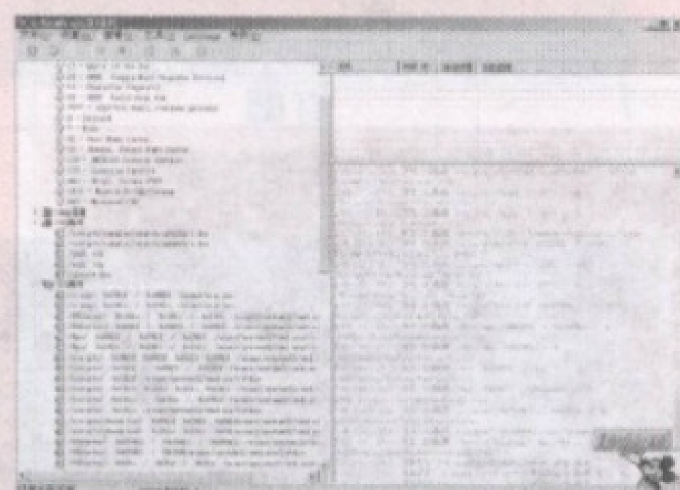
"天哪，这是怎么回事？我的计算机IIS目录下根本没有a.asp这个文件！"阿东跳了起来。

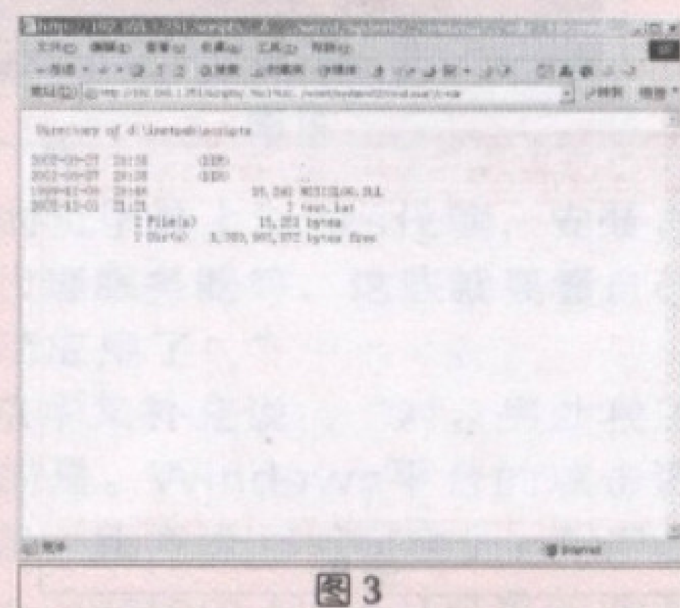
"呵呵，对，你的机子上是没有这个文件，可是就是这个Unicode漏洞，就能把后面的文件内容读出来！这是因为当请求一个.asp文件时，IIS内定的是用c:\winnt\system32\inetsrv\asp.dll来打开处理。正常来讲，如果提交一个不存

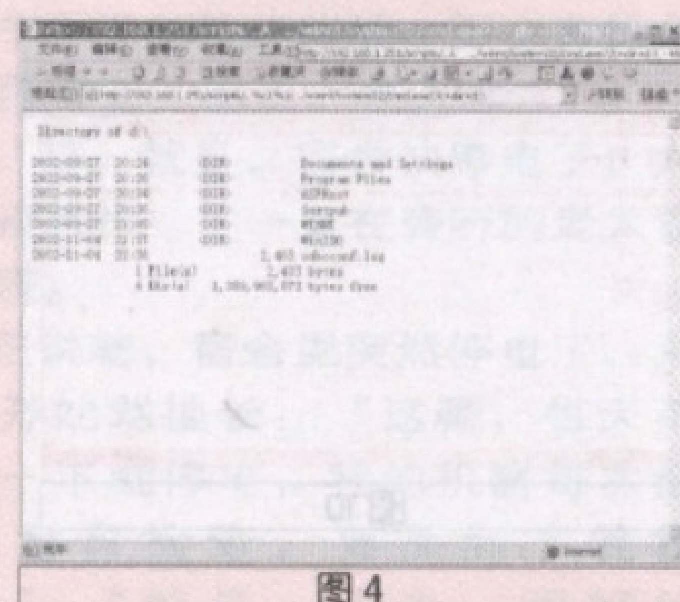
名词解释

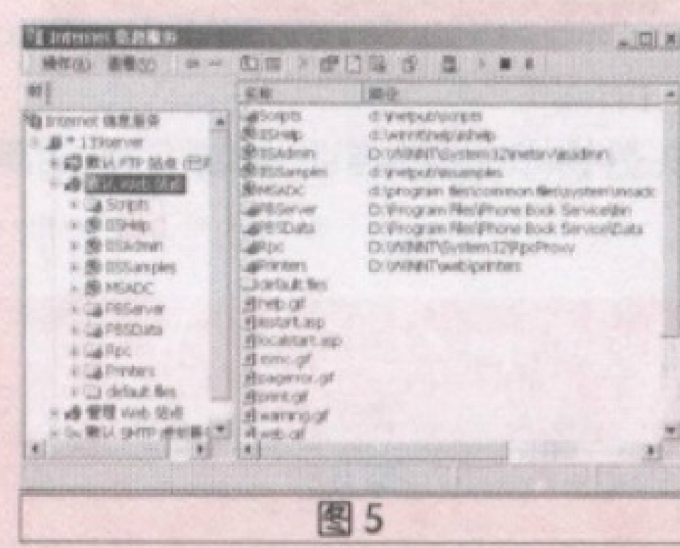
ISAPI（Internet Services Application Programming Interface，因特网服务应用编程界面），是一种使网络开发商通过编写能为网络服务器提供新的服务的自定义命令码来扩展网络服务器功能的一种技术。该自定义命令码既能在ISAPI过滤器中完成（当新的功能所提供一种较低水平的服务时），也能在ISAPI扩展项中完成（当新的功能提供一种较高水平服务时）。

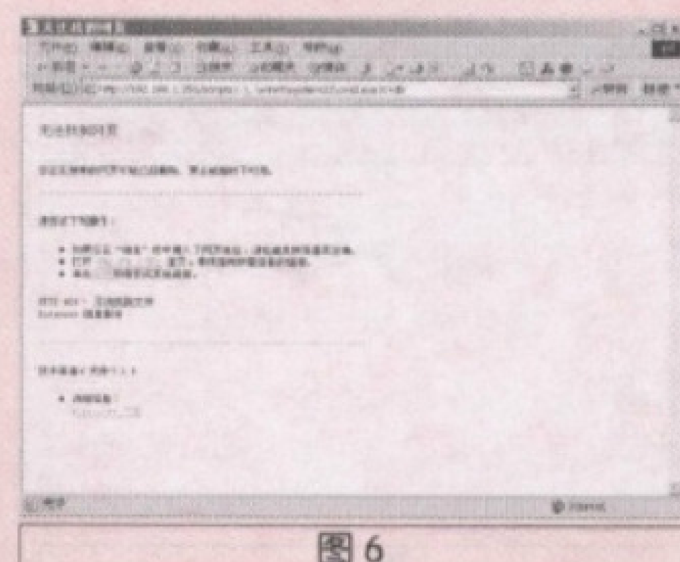

图1

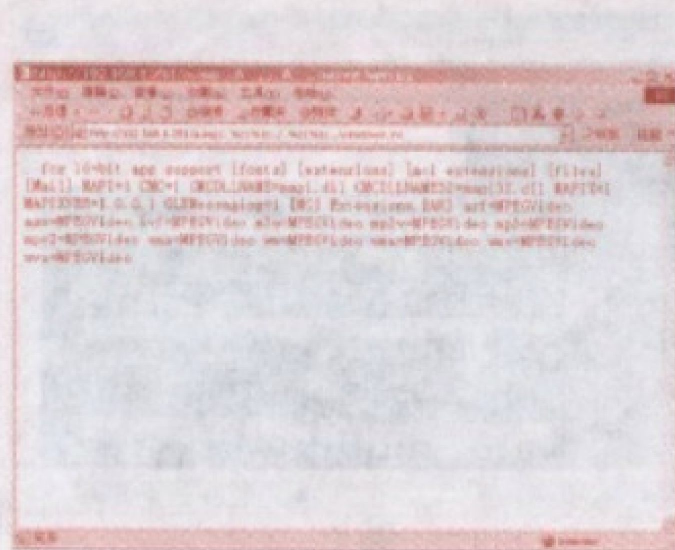

图2


图3


图4


图5


图6


图7

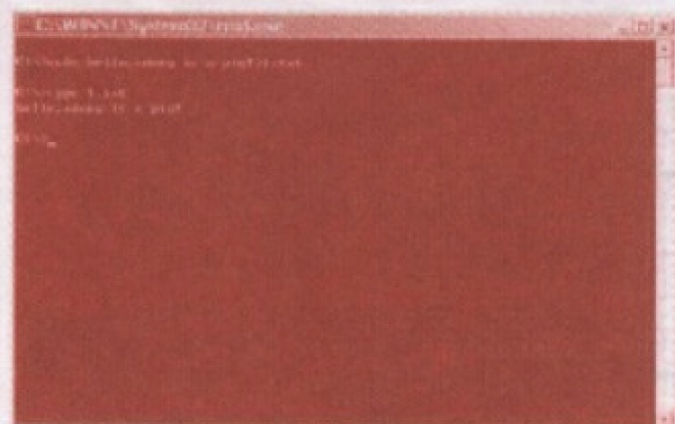
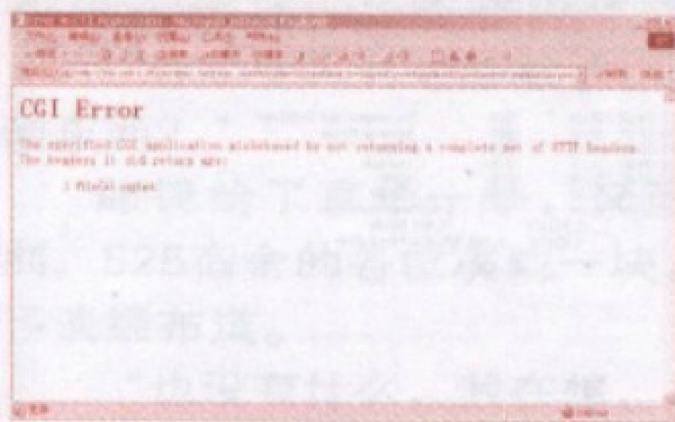
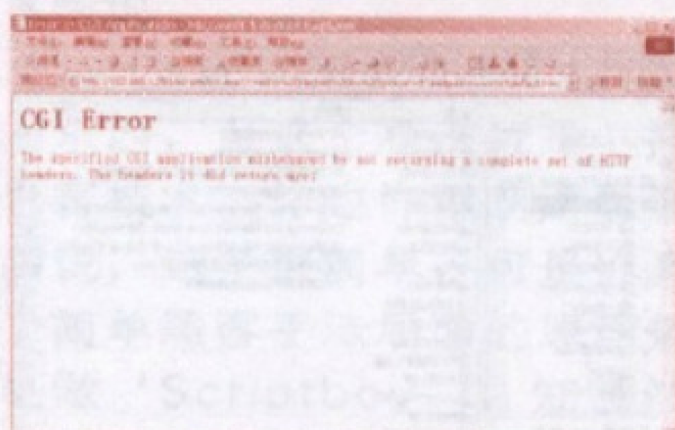

图8


图9


图10


图11

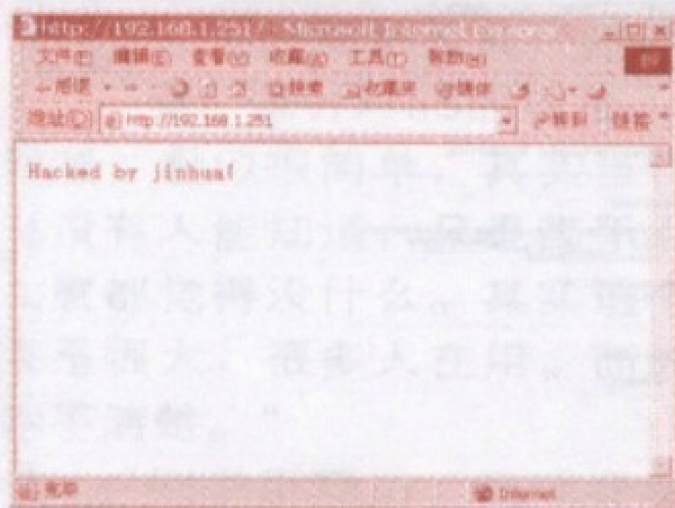


图12

在的asp文件给IIS服务器，它应该传回文件找不到的错误消息才对，可是如果利用Unicode漏洞加上一个不存在的文件，asp.dll就会错误地把文件打开并显示文件里面的内容，比方说刚才的‘/..%c1%1c../..%c1%1c../winnt/win.ini’，Unicode解码后的意思就是‘\..\..\..\winnt\win.ini’，也就是要打开‘c:\winnt\system32\win.ini’。而为什么要向上回切三层目录呢，还记得.asp对应的asp.dll所处的位置是c:\winnt\system32\inersrv\asp.dll，所以要向上回退三层才可以，而且用这个方法你可以知道你D盘上任一个文件的内容，恐怖吧！”京华解释说。

“恐怖！可是更恐怖的是你说可以用这个来改我的主页，怎么弄？”

“这个简单，其实就是将自己做的网页替换掉你的缺省主页default.htm就可以了，最简单的办法就是用“echo”命令。DOS的echo还记得吧，利用这个‘>’重定向符可以把键盘输入的内容转存到一个文件里，你看。”京华启动了MS-DOS方式，输入了以下几个命令，“echo hello,adong is a pig!>1.txt”、“type 1.txt”，果然1.txt里的内容就是hello,adong is a pig!（图8）。

同样，可以用这个命令，结合Unicode可以将网页替换掉。用这样的命令‘http://192.168.1.251/scripts/..%c1%1c../winnt/system32/cmd.exe?/c+echo Hacked! >d:\inetpub\wwwroot\default.htm’应该可以，我来试试。”京华敲了半天，可是很不幸，出现了错误（图9）。

“不对呀，怎么参数错误啦？参数应该没错呀，眼镜，你看这是什么问题?”连京华也晕了。

眼镜看了一下，说：“你这怎么能行，IIS除了过滤..\这样的字符外，当它发现执行程序名称有cmd.exe或者command.com这类的Shell程序时，如果传入的参数包含了像‘&’、‘,’、‘|’、‘<’、‘(’、‘)’、‘;’、‘%’、‘<’、‘>’之类的特殊字符，就会给出参数错误的报警，结果就是你那样了！”

“哦，我明白了。”京华又敲了一串命令：“http://192.168.1.251/scripts/..%c1%1c../winnt/system32/cmd.exe?/c+copy+d:\winnt\system32\cmd.exe+d:\inetpub\scripts\ccc.exe”，这次显示正常（图10）。

接着，京华又输入了一串命令，“http://192.168.1.251/scripts/ccc.exe?/c+echo Hacked by jinhua!>d:\inetpub\wwwroot\default.htm”（图11）。

当再访问阿东的机器时，发现主页已经变了（图12）！

这次连阿东也看明白了：“京华第一条命令是将cmd.exe拷贝到Scripts目录下，改名为ccc.exe，然后直接执行ccc.exe后面加上echo>将文本信息输出到wwwroot下的default.htm文件中，这个文件就是缺省状态下的主页文件！”

“没错！聪明的孩子！许多网站都是这样被黑客用Unicode漏洞黑掉的，我帮朋友分析他们网站为何被入侵时，只要看到inetpub\scripts\目录下是否有诸如ccc.exe、aaa.exe等奇怪的文件，一般90%以上可以直接判定他们的服务器是被利用Unicode攻破的。所以一定得仔细看你的IIS允许执行程序的各个目录，看看里面是否有一些奇怪的文件，如果有，一定要记得把它们全部删除，因为极有可能他们是一些黑客留下的后门！”眼镜补充。

“就这一点防范措施吗？我怎么听人说只要把Scripts目录删除，就可以堵住一切利用Unicode漏洞的攻击？”阿东又问。

“看，这就是典型对漏洞原理一知半解导致的片面认识！实际上防Unicode漏洞应该有三点：第一，尽快打上微软专门为Unicode漏洞而出的补丁。第二，一定要将IIS服务器提供执行权限虚拟目录全部删除或取消执行权限，而不仅仅是将一个Scripts目录删除就可以了！取消权限用的是IIS管理器的属性管理（图13）。一定要注意，不仅仅是删除Scripts目录就可以，而是要把所有有执行权限的目录如‘/_vti_bin/’、‘/_vti_bin/_vti_adm/’、‘/_vti_cnf/’等目录，要么把这些删除，要么把它的执行权限设为无，像刚才那样。第三，就是最好不要把IIS服务器和Windows系统装在同一个盘上，因为Unicode漏洞无法突破磁盘名称不同的限制，它不能使用这样的方式‘http://192.168.1.251/..%c1%1c../c:/winnt/system32/cmd.exe?/c+dir’来执行命令，如

名词解释

缓冲区溢出攻击： 又称堆栈溢出攻击，是最常用的黑客技术之一。其起因是因为程序的缓冲区没有边界检查，在某些情况下，如果用户输入的数据长度超过应用程序给定的缓冲区，那么就会覆盖其他数据区。如果输入的数据是经过精心设计的，覆盖缓冲区的数据可以是黑客的入侵程序代码，黑客就获取了程序的控制权，由此产生缓冲区溢出攻击。

果把系统装在C盘，IIS服务器装在D盘，黑客无论如何就不会成功了。还有一个就是上面说的，定期检查系统IIS安装目录下面是否出现一些奇怪的文件，一经发现一定要删除。然后检查系统里是否有受到破坏，防止黑客给你装上后门！”

“关于IIS的攻击，还有一个比较经典的就是.printer攻击，这个京华你知道吗？”眼镜说完了这些，意犹未尽。

“嗯，这个知道，.printer是一种典型的缓冲区溢出攻击，它的产生是因为Win2000远程打印服务的ISAPI扩展缺乏足够的缓冲区检查所致。通过.printer远程缓冲区溢出攻击程序，可以在远程的机子上加一个用户或建立一个Telnet服务器。”京华说。

“讲清楚点，什么是缓冲区溢出攻击，.printer攻击的原理又是什么？”阿东不解。

“缓冲区溢出说起来还比较复杂，是一大类攻击，主要用于权限提升。基本原理就是程序写得不好，程序里的变量，尤其是为输入变量开辟的缓冲区没有严格的边界检查，这样可以通过一段特殊代码作为输入，将程序的执行指针跳转到黑客想去的地方，这就是基本原理。这么说你可能还不能完全理解，我下次举个例子好好给你讲明白。.printer攻击利用2000远程打印服务的服务程序存在的远程缓冲区溢出漏洞，其远程打印可以使远离办公室的工作人员在网上传递打印任务给打印机并打印出来，这个是通过打印ISAPI扩展接口实现的。打印ISAPI扩展接口在缺省情况下建立了.printer这个扩展名到msw3prt.dll的映射关系，当远程用户提交对.printer的URL请求时，IIS5调用msw3prt.dll解释该请求。由于msw3prt.dll缺乏足够的缓冲区边界检查，远程用户可以提交一个精心构造的针对.printer的URL请求，其‘Host:’域包含大约420字节的数据，此时在msw3prt.dll中就会发生典型的缓冲区溢出，潜在允许执行的任意代码，这个任意代码可以做的事情很多，比方说添加用户等。溢出发生后，Web服务停止响应，Win2000可以检查到Web服务停止响应，从而自动重启它，因此系统管理员很难意识到发生过攻击。这个漏洞非常危险，因为它仅仅需要Win2000打开80端口（http）或者443端口（https）。我现在来演示一下。”京华找到他的.printer攻击工具IISX，执行了IISX 192.168.1.251 0 -p -a，后面就是昨晚讲的那个IPC漏洞的命令net use \\192.168.1.251\ipc$ hax /user:hax和net use r:\\192.168.1.251\c$（图14）。

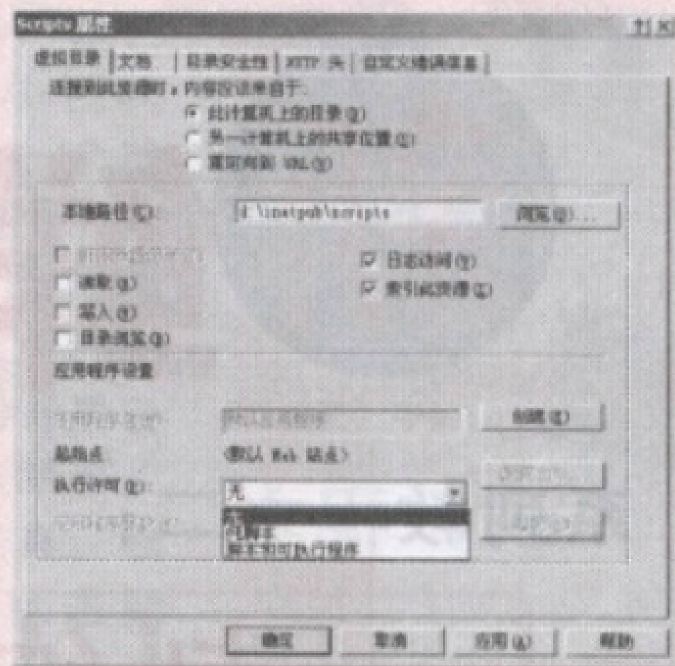
“IISX这个程序是网上流行的一个专门针对.printer漏洞的攻击程序，参数攻击目标机子的IP必选，其他参数可选，0表示攻击的目的机器没有装过2000的Service Pack，1表示装过Service Pack 1，后面-p表示在攻击目标上开7788端口的Telnet服务，-a表示在目标机子上添加一个管理员组的用户hax，口令也是hax。因为阿东的计算机上存在.printer漏洞，我可以通过这个程序给阿东的计算机加上一个用户，另外同时在阿东计算机上开一个7788端口的Telnet服务。然后就有了两种方式可以进入阿东的机器了，一种就是昨晚讲的那个net use系列命令，另外一种就是直接telnet 192.168.1.251 7788。这时连接上以后，就直接可以看到阿东计算机所有硬盘上的内容，除了敲命令时没有回显，其余和操作本机一样！下面怎么改主页这些就不用我教你了吧？怎么样，这个漏洞威胁够大吧？”京华边演示边说。

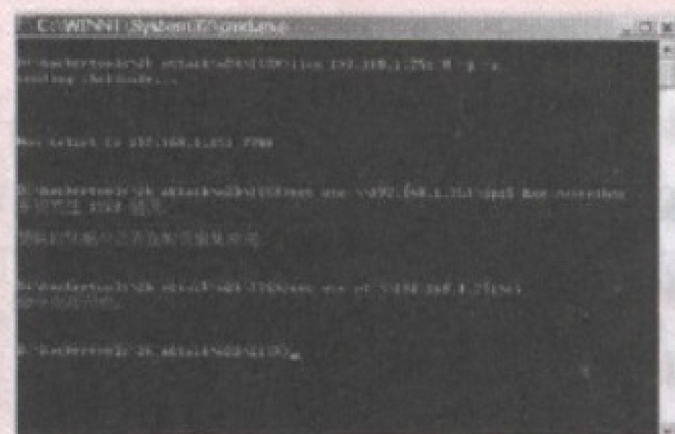
“.printer攻击如何防守哪？”阿东还是不放心他的主页，问眼镜。

眼镜说：“最好的办法当然是安装微软针对这漏洞发的补丁，像你这种菜鸟更应该打上补丁。另外，微软也总在出它自己的Service Pack，如果你真的要用IIS作为你的Web Server，那一定要打上最新的Service Pack，在你无法获得补丁的情况下，也可以通过手动方式设置你的服务器，Look！”眼镜来到阿东机子上开始操作：“设置→控制面板→管理工具→Internet服务管理器→右键单击你的站点，然后属性→编辑WWW服务→主目录→配置→应用程序配置→找到.printer→清除。但这样你就丧失了网络打印的功能，不过总比被人利用这漏洞入侵要好呀！”

“眼镜，讲到这里，我们也该歇歇了，你来给点总结吧！”京华已经累了。

“嗯，这个嘛，我能总结两点，第一，要想掌握一项技术，不管这个技术多简单，一定要搞懂它的原理，不要人云亦云，试了试就说会了，一定要搞懂原理，这样你才能掌握它，然后知道怎么攻怎么防。第二，我们今天只试了两个攻击，Unicode漏洞攻击和.printer攻击，只是演示了基本的用法，可以与其它手段组合起来做出更有价值的攻击。比方说利用Unicode漏洞和代理跳板给别人的机子装上Socks代理，安装自己的代理服务器等，这些就要看自己的灵活应用了！”


图13


图14

京华又补充说：“对，另外我还要说的是，Windows平台的攻击还有很多，比方说IIS CGI攻击、ASP调用File System Object对象的漏洞等，今天没有具体体现，下次有机会我们再聊吧。困了，收工吧！”

“呀，就是，宿舍快停电了！大家赶紧关机！”一直在旁听的老大看了看表。

正说着，宿舍里突然停电了，大家又开始骂楼长：“这厮，每天不通知一下就停电，我的机器每次都要硬盘自检查，要是坏了就找他！”“就是，没电，再好的Hacker也出不来……”

黑暗中，宿舍的卧谈会即将拉开帷幕……

Unicode漏洞的官方网址及补丁程序下载网址：

http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/ms00-078.asp

IIS5.0补丁网址：

http://www.microsoft.com/windows2000/download/ciritical/q269862/default.asp

IIS4.0补丁网址：

http://www.microsoft.com/ntserver/nts/downloads/critical/q269862/default.asp

新鲜打造个人网站

系列教程之二：

制作首页——确立统一风格

■Simple Palace工作室

从今天开始，我们就要进入网站制作的正式阶段了。浏览一个网站要从首页看起，浏览者对网站的第一印象基本在浏览首页时确定。一个好的首页可以给人留下无尽的想象空间，使他们迫不及待地在你的网站中遨游。而网站制作也要从首页开始，可以说，制作出了一个好的首页，就算成功了一半。

而怎样才能把首页制作得尽善尽美呢？首页的功能主要有三：1.作为网站的门户，是与浏览者进行沟通的桥梁；2.展现出网站的整体风格；3.向浏览者传递最关键、最重要的信息。因此，要制作出一个完美的首页，必须具备一些网站VI理论的知识。VI是英文Visual Identity的缩写，意为“形象视觉识别系统”。它是运用视觉传达方法，通过容易识别的符号来展示企业或个人独特的形象设计系统。网站VI包括网站标志、标准字体、标准图形、标准色彩等。

网站的内容固然重要，但如果没有一个好看而吸引人的外表，哪怕有再好的内容、再好的结构，整个网站的浏览效果也会大打折扣。就等于一个内涵丰富但外表平庸的人在一个公共场所出现，短时间内是很难引起别人注意的。现实生活中VI理论的应用也比比皆是，杰出的例子如：可口可乐公司有全球统一的标志、色彩和产品包装，所到之处都给我们留下极为深刻的印象，更多的例子如SONY、三菱、麦当劳等。如何吸引众多浏览者的“眼球”，除了内容是一个重要的因素外，外观也同样起着举足轻重的作用。因此，首先我们需要用VI理论对首页进行包装。

但是很多网站设计者本身不是形象设计师，看起来这么高深复杂的理论，怎么去学呢？其实我们也不能算是专业人士，但VI理论说白了也就那么几点，只要大家遵循如下几条要点，就能轻轻松松搞定你的网站设计！

一、设计网站的标志（Logo）

首先你需要设计制作一个网站的标志。就如同商标一样，标志是你站点特色和内涵的集中体现，看见它就能让人联想起你的站点。标志可以是中文、英文字母，可以是符号、图案，也可以是动物或人物等等。比如：著名的搜索网站Google就是用“Google”的英文字母作为标志，中国的大型门户网站新浪用字母“Sina”和一个大眼睛作为标志，代表的是关注。标志的设计创意来自网站的名称和内容，也可以是你自己随意发挥创作出来的，只要觉着它能表达你的意图就行。当然，也可以参照以下几点：

1.网站有代表性的人物、图案、形象，可以用它们作为设计的蓝本，并加以简单的艺术化；

2.专业性网站，可以代表性的物品作为标志。比如中国银行的古钱标志、奔驰汽车的方向盘标志等；

3.最常用和最简单的方式是用自己网站的英文名称作为标志。采用不同的字体、字母的变形和组合可以很容易制作出一个漂亮的标志。

二、确定网站的标准色彩

“标准色彩”是指能体现网站特色和延伸内涵的色彩集合。举个实际的例子就明白了：IBM的深蓝色、肯德基的红白色、Windows视窗标志上的红蓝黄绿色块，都使我们觉得很贴切、和谐。一般来说，一个网站的标准色彩不应超过3种，太多则让人眼花缭乱，没有特色。标准色彩要用于网站的标志、标题、主菜单和主色块，给人以整体统一的感觉。至于其他色彩也可以使用，只是作为点缀和衬托，绝不能喧宾夺主。

适合于网站标准色的颜色有：蓝色、黄/橙色、黑/灰/白色三大系列色，不过不要被这些理论、规定所局限，只要你觉着适合自己风格、看起来很协调的色彩组合都可以运用。这一点大家应该发挥自己的创造性，让自己的网站更加绚丽多彩。

三、设计网站的标准字体

标准字体是指用于标志、标题、主菜单的特有字体。一般中文网页默认的字体是宋体，为了体现站点的“与众不同”和特有风格，我们可以根据需要选择一些特别的字体。例如，为了体现专业可以使用粗仿宋体，体现设计精美可以用广告体，体现亲切随意可以用手写体等。你可以根据自己网站所表达的内涵选择更贴切的字体。目前常见的中文字体有二三十种，常见的英文字体有近百种，网上也有许多专用英文艺术字体下载（可参考的中文字体精选网站：http://konfig.myetang.com/cfonts/），其实要寻找一款自己满意的并不困难。

需要说明的是：使用非默认字体只能用图片的形式，也就是将放置特殊字体的部分先做成图片然后再放入网页中，因为很可能浏览者的电脑中没有安装你设计的特别字体，那么你的辛苦设计制作便付之东流了。你只要把你需要的字在Photoshop中输出成图片并将其放到网页上就不用担心了。

四、设计网站的宣传标语

宣传标语也可以说是网站的精神和目标，用一句话甚至一个词来高度概括。例如：Intel的“给电脑一个奔腾的心”、NOKIA的“科技以人为本，Connecting People”、Macromedia的“What the Web Can Be”等，这点你可以任意发挥你的想象力。

完善了上面的4个方面，你就算完成了网站VI设计的基本任务。你的网站就会有质的飞跃，整体形象也会有一个大幅度提高，就像从一个邋遢的小孩转变为一位穿戴整齐的孩子一样。当然，网站制作完成之后你还可以继续充实VI设计的内容，比如增加一段轻松或动感的背景音乐，设计一个宣传网站的动感Flash动画等。总之，必须首先要确定VI设计的方案，然后按照它来制作自己的首页。下面我们以一个具体网站首页制作的实例来介绍确定VI设计的详细步骤。

实战演习之一：个人网络电台的网站首页制作

我们这里的VI设计要点如下：

目的：网络在线广播。即按照自己的安排来给网络中的听众播放音乐节目，而且还可以做一做DJ，充分显示自己的个人魅力（此方面的详细知识可以参考本刊2002年23期上的文章《一步一步教你做网络DJ》一文，此处以制作首页为主，具体设置不再叙述）。

网站名称：Skyline DJ。说明：天线DJ，意为网站就是歌曲的天线发射器，向大家传送美妙动听的歌曲。网站名称来自笔者随机创意，如有雷同，实属巧合。

标准色：绿色#99CC33、橙色#CC6633、灰白色#EBEBEB

标准字体：英文<Verdana> <Arial> <04> 中文<宋体>

标语：“Direct to You”

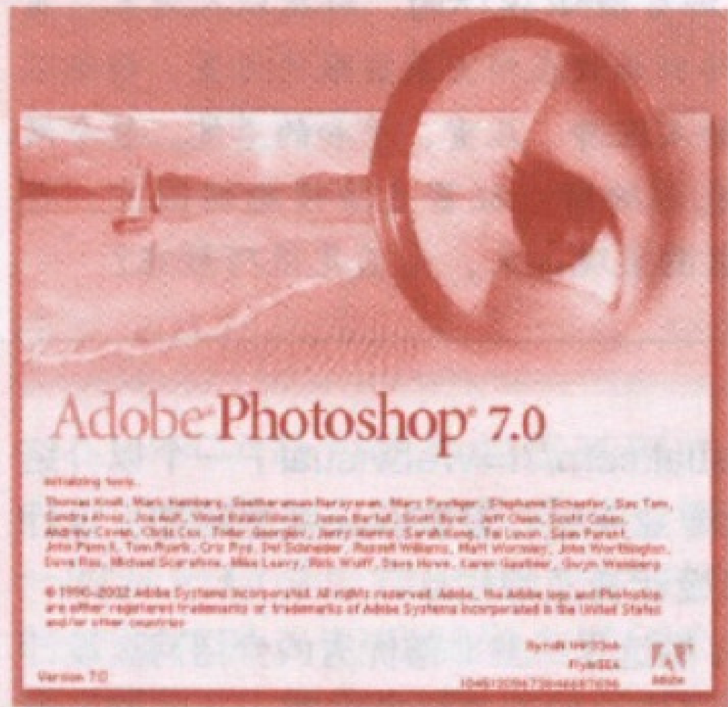
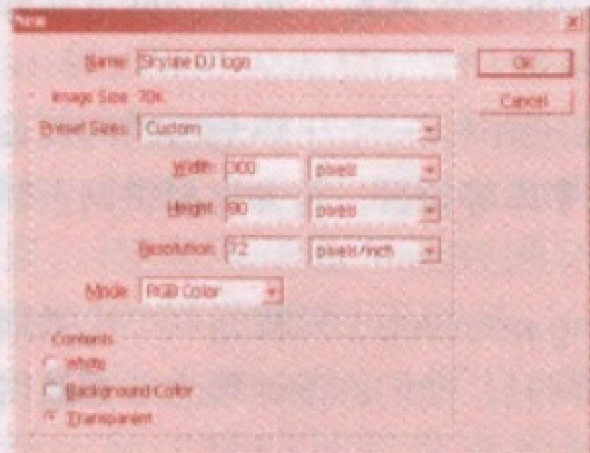


图1


图2

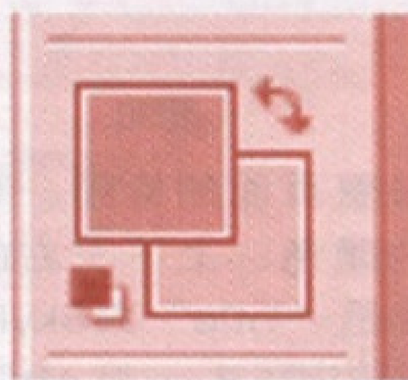
1.设计网站标志。

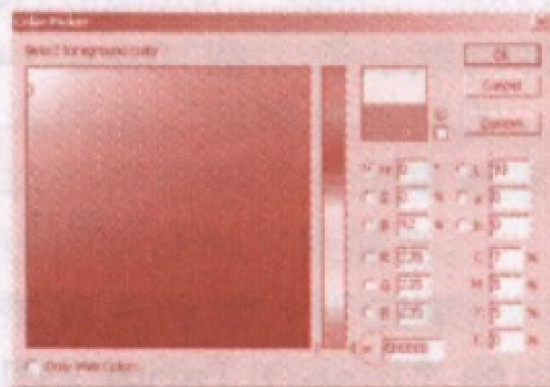
第一步：打开Photoshop（如图1）选择菜单“File”下的“New”命令建立一个新文件（或按快捷键“Ctrl+N”和在工作区内双击鼠标亦可），出现对话框。在“Name”栏里输入文件名称“Skyline DJ Logo”，“Width”和“Height”分别输入图形的宽度和高度，有“Pixels（像素）、Inch（英寸）、cm（厘米）”等尺寸单位。我们选择“Pixels”为单位，宽度为300，高度为80，“Resolution”是图像的分辨率，对于做网页而言，72Pixels/Inch就足够啦。“Mode”栏里是图像模式，我们选择RGB。“Contents”我们选择“Transparent”，也就是背景色透明。填完所有的项目之后（如图2）点“OK”，Photoshop就会生成一个新文件。

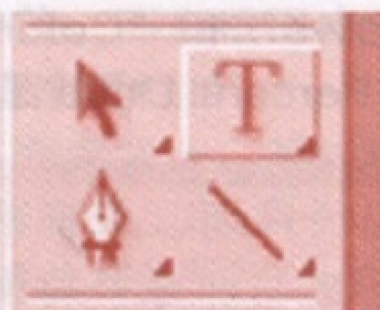
第二步：在“工具箱”面板中我们可以看到很多工具，其中包括选取、移动、套索、文字、钢笔等。比如选择油漆桶工具（如图3），我们在渐变工具上按住鼠标不放，会延伸出来一个额外选项，下面有一个桶状的图标，将鼠标移上去松开就可以了。点击表示前景色和背景色的两个小色块（图4），会弹出一个拾色器对话框（如图5），我们可以用它来选择颜色，在右下角“#”的右边填入我们需要的背景色EBEBEB，按回车即可。然后选择油漆桶工具，在图像的任意区域点击鼠标，图像的背景就变成了灰白色。



图3


图4


图5


图6

第三步：选择文字工具（如图6），点击图像的任意区域，在文字工具的选项面板中选择字体为Verdana，大小为30pt，抗锯齿方式为Crisp，色彩为橙色#CC6633（图7）。之后输入“SKYLINEDJ”，感觉文字不太紧凑，选取文字，点图标，在出现的对话框里设置文字间距为-50（如图8），然后点击图标。以同样方法输入文字“direct to you”，字体为Arial，大小为14pt，颜色为绿色#99CC33，文字间距为400，然后和SKYLINEDJ居中对齐。感觉对DJ的强调不够，用文字工具选定DJ字样，然后把颜色改为绿色#99CC33。最终效果如图9所示。


图7


图8



图9

第四步：选择菜单“File”、“Save as...”，另存为JPG格式，然后保存PSD源文件，退出Photoshop。

至此，网站的标志就算制作完成了，这个标志并不算好，只能说简洁美观，大家自己制作时可以按照你自己的网站定位随意发挥，就看自己的风格了。

2.首页的制作。

打开Dreamweaver，它会自动为你新建好一个空白网页，我们就用这个现成的吧。不过在制作之前还要定义一个站点，这是Dreamweaver对网站建设的特色管理方式，采用这种方式，以后不管是更新还

是维护都会方便许多。

第一步：选择右边浮动工具栏的Site面板，如果没有就选择菜单“Windows”中的“Site”命令，或者直接按F8。选择Site面板子菜单中的“Site”、“New Site...”，会弹出定义站点对话框，在“Site Name”中填入“Skyline DJ”，“Local Root Folder”中你可以任意选择一个空文件夹作为本地根文件夹。以后所有的链接都会用相对路径来表示，这对以后的站点发布来说非常方便。

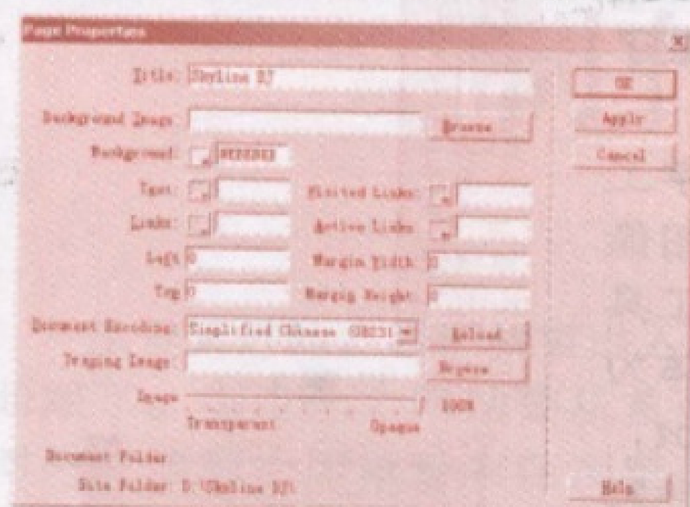


图10

第二步：修改页面的属性。选择“Modify”、“Page Properties...”，可以看到页面属性的对话框。在这里可以设置页面的标题、背景色、背景图片、超链接的颜色、上下左右的页边距等，我们需要改变的是“Title”为Skyline DJ，“Background”为#EBEBEB，“Left”、“Right”、“Margin Width”以及“Margin Height”均为0，其他的保持默认值（图10）。



图11

第三步：我们选择工具栏上“Common”中的“Insert Table”图标（图11），或菜单“Insert”、“Table”，在弹出的对话框中“Rows”和“Columns”填1，“Width”为100 Percent（也就是100%），其他均为0（如图12所示）。这样我们就生成了一个表格，Rows是指表格的行数，Columns是指表格的列数，Width可以制定为像素宽度，也可以制定为相对于页面的百分比大小，然后保持表格被选的状态，在页面下方的“Property”浮动面板上可以看到表格的属性，如果我们开始没有设置好，还可以在这里修改。我们需要修改表格的“H”高度为100%。然后按回车，就会发现表格占满了整个页面显示区域，这样就便于我们为之后添加的元素定位。

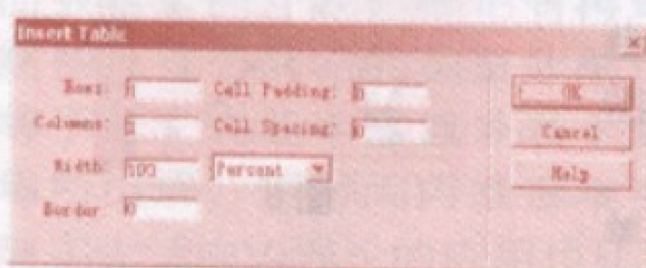


图12

第四步：用同样的方法再建立一个表格，Rows为3、Columns为1、Width为100%。可以看到一个新的表格在原来大表格的内部中生成了。鼠标单击新表格第二行，点击插入图片按钮，出现插入图片对话框，选择刚才保存的Skyline-DJ-logo.jpg，点击“OK”。这样我们就可以插入一张图片。如果没有图片我们也可以利用一些现成的东西。单击表格的第一行，再点击工具栏上的按钮，就在页面中插入了一条水平分割线，但是它有阴影，与我们页面的风格不太协调，可以在下面的属性浮动面板中调节。保持分割线在选中状态，在“Property”面板中把它的高度“H”改为1，OK，告捷！当然你也可以通过其他的方法实现，比如插入一条直线的图片。总之，条条大路通罗马，各位读者在实践操作中可以多用几种方法来实现同一种效果，这样会更快地掌握各种技巧。接下来我们复制一下那条水平分割线，然后把它粘贴到表格的第三行中，这时按下F12键，或选择菜单中的“File”、“Preview in Browser”、“explore”，就可以在IE中预览一下我们的成果了。

是不是感觉整个页面有一些样子了？当然它还很简陋，需要我们做进一步美化，而且页面上的信息量也不足。我们可以通过在Photoshop中先做图片然后再将其插入Dreamweaver中的方式来组织页面，你可以先在纸上画一个草图，也可以边做边改。总之方法是多种多样的，就看大家怎样去挖掘了。有了这样一个基础的页面，大家就可以利用刚才讲到的一些技巧和方法发挥自己的想象力去美化、完善它了。以下是笔者在刚才页面的基础上修改、增添的最终效果图（图13），你可以借鉴优秀网页的设计，也可以自己创新独立完成。

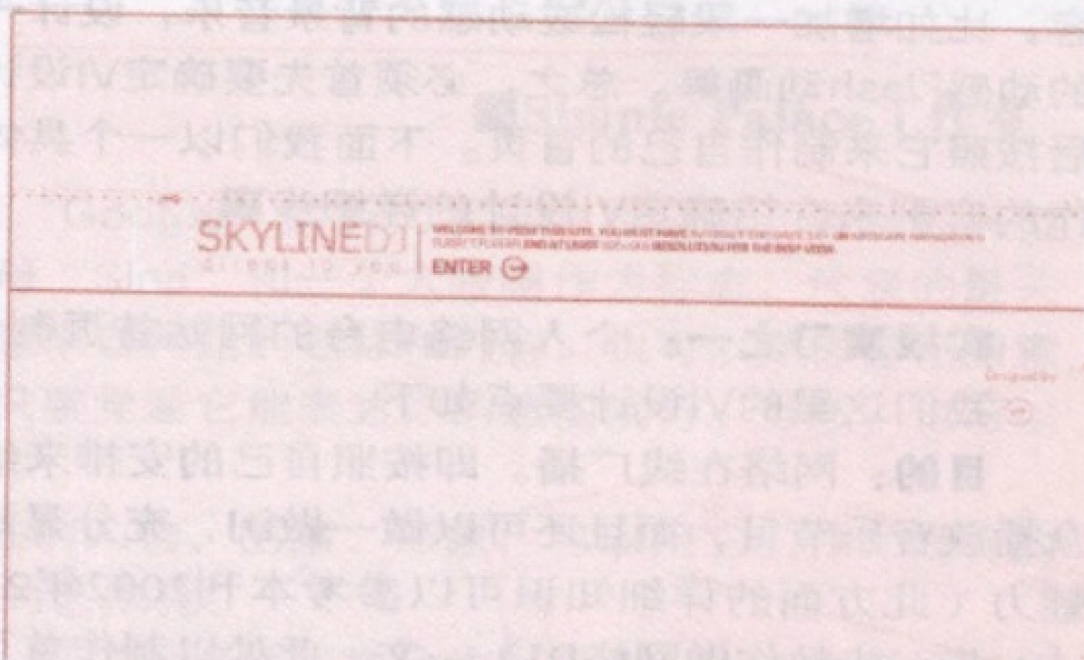


图13

经典案例赏析：Nokia.com

诺基亚是一个非常注重宣传与包装的公司。这从它的网站也可以看出来，这是它不久前才推出的新版，可以说是更加贯彻NOKIA的“科技以人为本”策略，就是简单实用。简洁明快的标志和宣传口号放在网页最显眼的位置，谁都不会忽略。标准色采用蓝色、黑色、灰色，给人沉静、庄重、平和的感觉。整个网页可以说是简而不陋，其中穿插了大量色彩绚丽、极富生活情趣的图片，将“NOKIA产品是高品质生活的保证”的意图呈现出来，是不是很巧妙呢？

本期推荐的资源类网站

1.视觉中国：（http://www.chinavisual.com/?r=webvisual）一个以介绍Web视觉设计和欣赏等相关知识为重点的专业网站，设有Web视觉动态、设计理念、实验工厂、视觉导航、设计技术和设计资源等栏目。

2.蚁盟：（http://www.yimeng.org/）精选了一些非常优秀的介绍网页设计和制作的网站，它上面虽然只有这些网站链接，但资源异常丰富，分为网站教学、素材资源、网页设计和艺术欣赏等6类计400多个网站，对学习网站制作的人来说不容错过。

3.网页制作大宝库：（http://www.4gee.com/）一个比较全面的网页设计资源类网站，设有素材图库、创意图库和超级字库等栏目，可为你提供网页制作的一些素材。

4.文化空间联盟：（http://www.xiaoxiang.net/web）同样是一个优秀网站的集中营，里边收集了很多有创意、有特色的网站，他们的设计理念非常值得参考。

5.万维品网：（http://www.pageunion.com/）主要收集优秀网站，并给它们按星级进行分类，里边珍藏的一些酷站让你目不暇接、流连忘返。

下期预告：我们已经利用Photoshop和Dreamweaver做了一个简单的页面了，但是你了解它的内部结构吗？下期我们就将对它进行“解剖”，那就是HTML的基本语法和它的一些高级用法，别忘了下期的约会哦！

数码网上行之掌上电脑篇



■湖南 苏旅

作为新潮数码产品中最为重要的一支组成力量，掌上电脑在人们的日常生活中正发挥着越来越重要的作用。但和传统的掌上辞典、电子记事本不同的是，真正的掌上电脑具有使用灵活、功能实用、扩充性好等特点。就目前市场情况而言，主流的掌上电脑操作平台仍然以Palm、Windows CE、EPOC、Linux系统为主，其中采用Palm和Windows CE操作系统的掌上电脑由于自身优越的特性，更是抢占了绝大部分的市场份额。随着用户数目的增多，在因特网上也相应出现了许多这样的掌上电脑信息服务网站。下面就让我们来仔细了解一下它们吧。

HIPDA http://www.hi-pda.com



HIPDA是国内最著名的掌上电脑专业网站之一。建站初期，HIPDA以Windows CE掌上电脑的介绍为主，是蜥蜴（Windows CE玩家的昵称）们的乐园，不过经过几次改版以后，网站也逐渐走上了综合发展的道路。目前网站包含新闻主题、专栏文章、精华下载、搜索目录等栏目。

HIPDA最为精彩的是其新闻主题栏目，网站版主及时收集了国内外著名掌上电脑等数码设备媒体和制造商发布的新消息，并在第一时间内翻译公布出来，这样就大大提高了这类数码设备新闻信息的传播速度。而且新闻主题所介绍的内容还包含有丰富的图片、视频内容，并提供了网友讨论的链接，让人感觉十分亲切。

HIPDA提供了热闹的论坛讨论区，不仅提供了其他网站具有的Palm和Windows CE戏机等其他数码类产品的讨论区，各类讨论区上汇聚了众多掌上电脑和其他数码设备的发烧友，人气在国内掌上电脑的分类讨论区（其中包括数据库、软件、硬件、频道、壁纸等栏目，而且还开通了无线通讯、笔记本电脑、数码相机、MP3/MD论坛）中算是非常旺盛的。

值得一提的是，HIPDA同时也肩负起了联络各地数码发烧友的重任，通过网站及时发布的聚会信息，各地网友可以相聚一堂，共享数码设备给生活带来的乐趣。

易选择 http://www.echoice.com.cn

和HIPDA相比，易选择无疑走上了另外一个“极端”，自创站之日起就走上了Palm掌上电脑的信息搜集之路。目前网站包括新闻速递、软件下载、硬件大全、学习地带、行业应用、PDA论坛等多个栏目，方便服务了胖友（Palm玩家的昵称）们的广泛需求。

易选择提供了众多Palm软件的下载服务，目前包含有通信开发、文档图形、教育娱乐、医疗健康、中文应用、日常应用等多个下载分类，而且每个下载软件还提供了详细的参考信息，包括画面截图、使用参考、版本日期、软件评价等，页面更新速度极快，部分软件甚至还独家提供下载服务。



易选择的学习地带栏目中提供了丰富的Palm应软件教程知识，根据用户的实际水平，分为新手上路、学习专题、技巧魔法书和常见知识等专栏，介绍篇幅图文并茂，而且根据内容的实用程度还特别提供了编辑推荐栏目。

易选择网站的论坛是其亮点之一，其讨论栏目几乎都和Palm掌上电脑有关，而且分类细致，实用价值极高。目前易选择论坛分为Palm硬件讨论、Palm软件讨论、最酷资源下载（上传）、PDA学习宝典等专区，而且其附带的诚信交易平台也大大方便了掌上电脑发烧友之间的设备交流使用。除此以外，易选择论坛还开设了Windows CE和笔记本电脑等新增讨论区。

移动新干线 http://www.move.com.cn

和上两个网站不同的是，移动新干线自建站初始就立足于大而全，如今它已成为国内一家著名的综合类掌上电脑信息网站。网站信息丰富，内容齐全，分为信息订阅、新闻资讯、电子图书、使用教程等多个栏目。



移动新干线最有特色的地方在于它的信息订

阅功能，提供了Palm、Windows CE和Pocket PC（即使用Windows CE 3.0作为其底层操作系统的掌上电脑）三种版本。通过AvantGo客户端软件的支持，用户不但可以非常方便地随时订阅到各类国内外最新新闻、报刊杂志等电子刊物，而且还可以下载不少电子书籍和文献资料。

移动新干线的软件下载功能做得十分突出，包含有系统相关、掌上游戏、网络通信、开发工具、信息管理、多媒体、实用工具等多种类型的Palm和Windows CE软件。通过数据库检索，用户可以轻易找到自己所需要的软件，大大扩展了掌上电脑的用途。同时栏目还提供了软件评测的资料，用户可以方便直观地比较同类软件之间的优劣。

移动新干线的教程也是非常丰富翔实，各种机型问题分类解答，各类知识介绍图文并茂，而且还带有不少实用的专题栏目，包括PDA新手上路、市场传真、使用心得、机器评测等众多方面。

移动新干线的论坛在同类网站中也显得人气很足，是各位掌上电脑发烧友值得一去的地方。

手持王 http://www.cerun.com

作为来自我国宝岛台湾省的Windows CE掌上电脑综合网站，其前身是著名的"晕倒的蜥蜴"（Windows CE的谐音）网站。它正式改版于2002年10月28日，其最大的特点在于



其认真负责的专业程度。手持王曾在2000年、2001年获得著名的Pocket PC Magazine亚洲最佳站点称号，目前号称是亚洲最大的掌上电脑设备门户站点。网站含有手持新闻、资讯加油站、手持异言堂、活动看板等栏目。

手持王的手持新闻栏目提供了翔实可靠的国内外掌上电脑新闻信息，同时还介绍了不少台湾省电子信息产业的新闻动态。

资讯加油站则是方便新手学习的地方，除了传统的入门教学以外，该栏目还提供了丰富的Windows CE硬件软件方面的知识，其中软件资讯栏目更是含有不少最新软件的介绍和下载连接。同时作为亮点之一，资讯加油站栏目还提供了Pocket PC专用的视频文件下载服务，满足了部分发烧友在掌上电脑上播放电影视频的心愿。

手持异言堂提供了专业的Windows CE讨论服务，其专业程度是无须置疑的。同时讨论区内还有程序设计、二手市场等服务。

鸦片网 http://www.yapn.com.tw

鸦片网的名称来由很特别，大概是玩掌上电脑玩成如同鸦片成瘾的意思了。这个来自我国宝岛台湾省的掌上电脑综合网站提供了非常详细的Palm、Windows CE硬件软件信息服务，其号称是国内最具规模的掌上电脑门户网站。

和其他网站类似，鸦片网的结构也分类新闻动态、硬件使用、软件介绍、使用教程和讨论论坛等方面。但其特色内容是其专家访谈及评论性文章，不仅包括许多发烧友们对掌上电脑使用的经验谈，而且还带有大量对当前掌上电脑市场和技术发展趋势的深度评论研究。同时，鸦片网的使用教程栏目也做得十分翔实细致，相比其他网站而言，其内容有更大的原创自主性。

此外，鸦片网还提供了详细的企业移动信息解决方案，用户通过AvantGo客户端软件还可以免费订阅鸦片网的随身电子报。作为台湾省著名的掌上电脑综合网站，鸦片网是喜爱掌上电脑的朋友不能错过的好去处。

香港派乐用家协会 http://www.hkpug.com/

香港派乐用家协会是我国香港特别行政区最大的非盈利性Palm掌上电脑数码网站，旨在为Palm用户提供一个互相交流、支持及共聚的资源平台。派乐用家协会网站分为新闻摘要、专题报导、读者评论、热门网址、软件下载等栏目。



其主要特色在于着重介绍香港特区Palm类掌上电脑的现状及发展趋势，并定期组织发烧友友的聚会活动。香港派乐用家协会每季度还会举办一次会员大会，提供热门硬件软件、使用技巧、专题讨论等多方面的服务。

HANDANGO http://www.handango.com

HANDANGO是目前因特网上最大的掌上电脑软件购买及下载网站，它在软件应用领域有超过8000名的合作伙伴，网站提供了20 000种以上的掌上电脑应用软件，每月能吸引至少2000万人次的用户访问该站。美中不足的是，网站目前只有英文版本。

HANDANGO可供下载掌上电脑软件种类极其丰富，不仅包括传统的Palm OS、Windows CE（含Pocket PC）、而且还提供了RIM BlackBerry（Blackberry系列掌上电脑）、Symbian OS（支持NOKIA 7650及9210掌上电脑手机）、J2ME/Java（支持Motorola 388掌上电脑手机）、Linux等其他平台的掌上电脑应用软件。通过直观的页面链接，用户可以顺利找到自己所需要的各类软件。HANDANGO为每个可供购买或下载的软件都提供了详细的信息说明，包括画面截图、版本日期、软件评价和软件特性等，而且根据不同用户手中掌上电脑的型号，还明确给出了该软件对系统的需求和机型兼容情况等。

除此以外，网站还提供了直销掌上电脑硬件设备、外设附件等电子商务功能。P

这雪下得真是时候



■老榕

老榕侃网

1999年1月4日。我把这个日子记得很牢，那是我到达北京，开始自己第N次创业的日子。并且从那天开始，我一直没有离开北京，没有离开网络，甚至没有离开电子商务。

那天，北京大雪。虽然在哈尔滨上过大学，可是那天站在首都机场的出口，隔着玻璃门，看着大片大片雪花在狂风中上下翻飞的样子，还是被镇住了。看来我和雪有点缘分。那以后，中国的网络经济以及我自己的创业过程，真的就像这场大风雪：蔚为壮观，气势宏大，同时，完全没有规律。

雪下过，不久就会融化，之后看起来就像没有下过雪一样，这似乎也有点类似于前几年的网络事业。可是，雪也从来不会白下，融化的雪变成涓涓细流，慢慢渗入土壤，就等春风吹过，滋养出遍地绿草。这也和前几年的网络事业一样。

中国网络股最近在NASDAQ一枝独秀、像腊梅一样顶着寒风绽放不是没有道理的。现在回头看，网络经济前几年的迅速发展，在中国以前所未有的速度抚育了一个5年前根本没有的新经济产业，大量像雪花一样融化掉的美元或人民币以及被创业激发出来的激情与才智，到头来滋养了多达5800万、世界第二的网民数量，滋养了手机短信、在线游戏、收费服务、电子商务这些早已蓬勃成长的植被，构成了网络经济的生态环境；众多的技术精英和经营天才前所未有地融合在一起，为中国用户迅速推出了便宜好用、几乎无处不在的网络基础设施；大批英文和中文一样流利、对大洋彼岸熟门熟路的管理者，和闻风而来的洋大亨甚至胡润们一起，以过去难以想象的速度和质量，把中国最有生机的一个产业和一大群人，连同他们难以估计的价值昭示世界。甚至，我们都已经看见，一些过去“烧钱”换来的注意力，真的在开始获得经济回报，而风险资本、产业资本、创业者的激情与管理者的理智，这些是过去中国人很少涉足的永恒矛盾，不仅突然大面积爆发出来，而且慢慢得到了东方式的谅解。这样的收获无愧于那场大雪，没有那场大雪，我们得到这些果实的时间肯定要延后很多很多年。

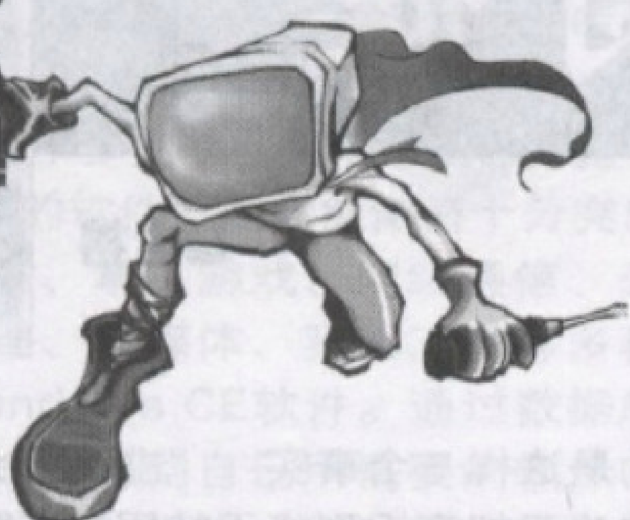
瑞雪兆丰年。写这篇文章的时候，北京在多年的干旱之后，没有一点预兆就下雪了，而且连续下了6天。说来有趣，这场大雪的风格和4年前的那场大雪大不相同。她不是暴风雪，是温柔、细腻、似有似无却无处不在、安静却坚定、昼夜绵延不绝的瑞雪。她来得真是时候，和西方的圣诞、东方的冬至以及新年，配合得如此和谐。

真巧，这也让我想到了网络经济，尤其是电子商务。今天的网站上，头条几乎一样，就是《商业周刊》的文章：在线零售业开始找到感觉。和我一年前在这里一篇文章的大胆预测一样，2002年，真的成了世界电子商务的转折年代。除了购买额、消费者人数、占社会零售总额比例这些数字的大幅攀升，更让我觉得窗外的雪景格外美丽的是这样一个事实：“业内人士指出，现在几乎每一家公司都意识到将因特网集成到其商业模式中的重要性”。这表示，春天就要大面积、悄悄然而坚定地、不可阻挡地在雪后来临。更让人觉得温暖的是，几乎与她并列的，还有一个来自《北京日报》的消息：1至9月北京电子商务交易额同比增长1.2倍，而在线结算的金额几乎增加了10倍！同样更重要的是，超过一半的北京商业企业，几乎和大洋彼岸不约而同地“意识到将因特网集成到其商业模式中的重要性”。我当然有特别的理由为此格外高兴，因为这表明，过去一年来，我们和西单的合作并没有白费。

有件事情很有趣：和网络经济以及电子商务的自然环境悄悄转暖成为对照，国内网络和电子商务的“媒体环境”突然就进入了严冬而且不能自拔。昨天看到某知名IT网站发了一个“盘点”性质的文章，指点了一些作者以为的“网络英雄”们（包括在下本人），重点指出了他们在2002年如何在媒介上荒凉起来。说实在话，我觉得我们对此也颇有责任。仔细回忆起来，我从2002年9月开始创立6688.com以来，居然连一次发布会都没有开过，而王志东的点击科技一年来好像也只开过一次，丁磊好像只在广州的高尔夫球场上和记者说过几句，而马云，可能最“极端”。记得他曾经在10月和我说过，“论剑”之后将至少一年不见任何记者，我开始以为是笑谈，现在看来好像竟是真的。不过，与他们在媒介上露面成反比的是他们的事业：王志东的“竞开”软件已经发布，我拿到了可能是第一套的试用版，越来越相信这个系统将大获成功；丁磊的股票悄悄就成了中国网络股的冠军；而马云的阿里巴巴看来今年是个丰收年。难怪我们曾经私下笑言，什么网络的冬天，其实应该是网络媒介的“冬天”。对付这个冬天，和网络媒介有关的人也有想出办法的，DONEWS和BLOGCHINA（博客中国）这二个站点突然火爆就是例子。

至于我自己，在就要结束文章的时候，突然从某知名BBS上看到闻名网络多年的“品网”掌门、《站长兵法》和《网络美眉》的作者王晨昀很短很短的帖子：“感叹于老榕对B2C的熟悉；作为B2C网站能想到的功能差不多都被开发到了。如果有要研究B2C网站的，建议去看看6688.com的后台管理程序”。他当然是过奖了，我们的6688还在继续开发，尤其注重每个细节，打算让现在每天光顾我们的近40万消费者和几百个商户与商人都能共同过一个好年。

雪还在下，慢慢的、温和却坚定、绵延不绝。这雪下得真是时候。



编者：经常使用电脑的人都希望有个漂亮、方便又有特色的桌面，本期我们特地组织了个关于桌面的小专题，介绍了3款特色不同的桌面布景软件——Icon3D、GTRipple、3DNA。大家可以尝试一下，效果很不错的。

让桌面步入3D时代

■山东 郑振涛

桌面也能3D吗？那当然啦，装上个Icon3D就可以了，它可在你的桌面上显示一个3D物体，并允许你根据个人喜好来改变其外形，我们可将应用程序图标放置在上面，以后运行某程序时就在该3D物体上点击即可，至于原来桌面上的图标，就没有保留的必要了。这样你的桌面上就只有一个很清爽、漂亮的3D物体。如果你是个喜欢新鲜的电脑使用者，对于一成不变的电脑操作界面感到枯燥乏味的话，那一定不要错过Icon3D。下载地址http://www.icon3d.com/download/icon3d21s.exe，可免费使用30天。

一、软件的主界面

软件界面如图1，3D物体的一面用来显示时钟，其它各面都可用来放置快捷方式图标。软件的界面上还有3个控制点，拖动左上角的控制点可调整物体在屏幕上的位置，拖动右下角的控制点可进行窗口缩放，在窗口上无按钮处拖动鼠标可调整3D物体的视角从而产生不同的三维效果。


图1

二、添加/删除快捷方式图标

如果需要添加的快捷方式图标位于桌面上，只要用鼠标把它拖动到3D物体的相应位置上即可。如果想要为其它文件添加快捷方式，则要进行以下设置：在3D物体的空白按钮上单击鼠标右键，在出现的菜单中选择“Edit Button”，进入“Edit Button”对话框，如图2，单击“File/URL”后边的“…”找到要添加快捷方式的文件，也可在这里输入一个网址，以后点击这个按钮时会自动打开浏览器进入该网站；在“Description”后面输入该快捷方式图标的名称，软件对中文的支持不太好，所以最好不要用中文命名该快捷方式；在“Available Icons”部分选择快捷方式图标，也可单击“Use other image”后面的“…”载入其它图标；为使按钮本身也具有3D效果，请不要在“Don't highlight”后面打勾。最后按“OK”添加完成。

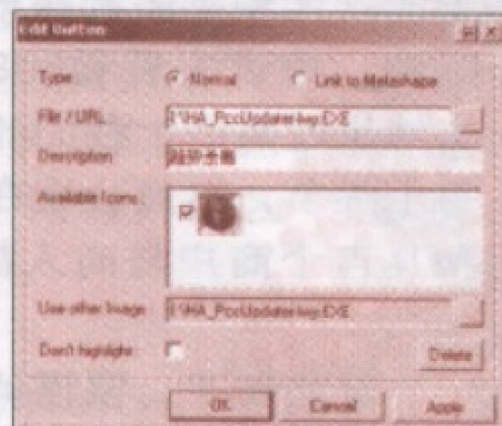


图2

需要删除快捷方式图标时，只要进入该对话框，单击“Delete”按钮即可。

三、改变物体行状

在窗口中单击右键，选择“Shapes”即可自行设置Icon3D的外观形状，软件内置了包括立方体、钻石、花瓣等在内的7大类52种3D物体供你选择，不过各种物体可放置的快捷方式图标的数目并不相同，有些还不能显示时钟，大家还是根据需要选择吧！


图3

好了，说了半天了，就让大家欣赏一下在下的桌面吧！如图3，一朵盛开的鲜花，怎样，够酷吧！

碧波荡漾好桌面

■北京 Lyen

很多电脑使用者都热衷于经常更换桌面主题，但总是换来换去慢慢也会烦，更何况换的桌面基本上都是不动的，无非是将“我的电脑”什么的换个漂亮的图标而已，这回介绍给大家一款特别的软件——GTRipple，这款软件的功能很单一，就是让桌面模拟出水波荡漾的视觉特效，换张合适的山水壁纸试一试，那视觉效果当真不错（如图1）。


图1

GTRipple是一款免费软件，大小只有700kB，可到http://www.pnc.com.au/~garethth/ripindex.html处下载。GTRipple的安装非常简单，安装后可选择自动运行，界面也比较简洁（如图2），因是英文的，这里大概解说一下。Frequency是水波振荡频率，一般调到中间偏左比较合适，振得太快或太慢真实感就不强了；Height指出现水波的屏幕高度，这要根据你壁纸画面的构成来调整；Amplitude指水波震动的幅度，它的调整和Frequency差不多；Perspective指水底透视效果，可根据个人喜好调整；Speed指水波震动速度。除了上面这几项外，还有几个选项可调整，其中Mirror一定要选上，水面没有倒影效果那就太假了；另外

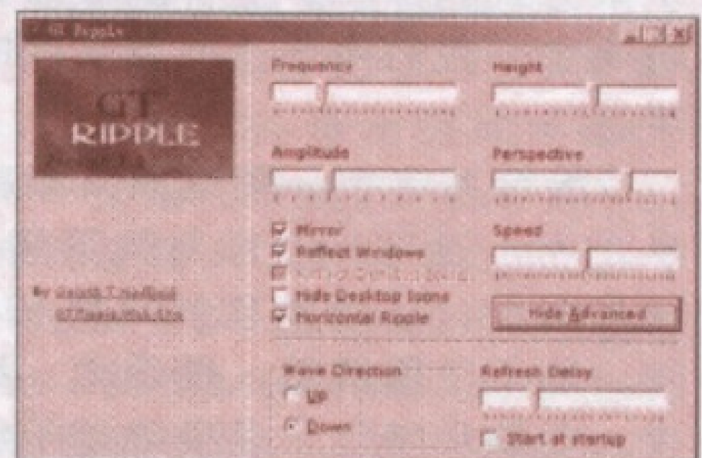


图2

Hide Desktop Icons也要选上，可隐藏图标，不能让图标破坏了整体画面效果。在Hide Advanced中还有几个选项可调整，Star at startup还让GTRipple随系统自动运行，其它的大家可斟酌调整，这里不再解说。

将软件界面最小化后会缩入系统托盘，右键点击小图标也可方便调整。工作之余，看看碧波荡漾的桌面，一定会给你个好心情。

桌面变迷宫?

■北京 猪巴

现在有一种软件，能让传统的Windows桌面把你带进《哈利波特——消失的秘室》的童话世界。这就是3DNA——虚拟现实的3D桌面软件（如图1）。

所谓桌面，"我的电脑"、"我的文档"、"回收站"、"画图"、"计算器"等都是桌面的一部分。即便Window XP的主题桌面更丰盛，但她那千篇一律的"开始"→"程序"的程式化，是不是让你感觉到腻了？下面就给大家来点儿野味尝尝。

说白了，3DNA就是一款导航软件，来自加拿大。它出众的地方就在这个导航上，采用的3D引擎类似Quake的，和它们一样使用第一人称视角，配合键盘和鼠标，自由地在一个具有n层的大房间（城堡/别墅）里"折腾"，不仅可行走、开门，还可贴画、玩游戏。你的桌面不再仅是桌面，而是一款新的游戏。

3DNA是一款可供下载的免费软件，容量有20MB，下载地址：www.3dna.net。


图1

它主要包括几个标准功能：应用程序（如图2）、游戏网站链接、媒体链接（如图3）和主控制台。

应用程序（A是快捷键，后面的G、M同样）：在大厅的二层有个应用程序台，台子上摆放着各种各样的应用程序——IE浏览器、资源管理器、我的电脑、回收站、纸牌等，除了固定的应用程序外，用户还可在墙上添加自己需要的应用程序，采用快捷方式的原理，方法简单。游戏网站链接（G）、媒体链接（M）类似于IE收藏夹中的媒体链接，都是国际知名的门户网站链接和知名游戏网站链接。它还有3大特殊服务：更换海报、屏幕保护、投球游戏。



图2



图3

整个大厅的墙上挂满了具有浓厚商业色彩的广告。有个房间的墙壁上，用户可自己更换壁画，换上自己的照片或朋友的合影，会感觉十分惬意。走出房间，在后院可看到篮球筐，旁边放着篮球，没事的时候还可体会一把NBA的乐趣。玩腻了，休息一下，你的第一人称视角动了起来，从大厅到窗外，看到空中的飞行物一划而过。原来这是个屏幕保护程序。

3DNA的网站，除了能免费提供下载主程序外，还提供各种各样的皮肤插件下载，主要有3种可下载的皮肤。分别是场景（World），材质（Theme）和天空（Sky）。使用不同的场景，可让这个大房间变成非常先进的办公室，也可变成豪华的别墅，你如果不喜欢，还可换成城堡……

尽管3DNA的场景做得美轮美奂，足可虚拟现实，但它始终还是个虚拟桌面软件，主要功能还是Windows桌面的那些小程序。但我觉得这并不是3DNA的主要意义所在。如今桌面电脑（Desktop）基本上安装的都是Microsoft的Windows操作系统，换句话说，绝大多数计算机都在千篇一律地使用开始→程序→附件等程式化的动作。对于那些专门用电脑工作的人来说，直观、简洁的应用是非常重要的，他们需要的是效率。但对于个人电脑来说，学习、应用是第一位的，3DNA特别适合这类人群，他们中部分人对电脑不是很了解，需要学习各个方面的电脑知识，他们在电脑上有充足的时间，想让自己的电脑更炫，更酷。我建议你下载一个试试。

最后要说一下，3DNA可是"吃"资源的大户，使用的是Direct3D加速，建议使用1G以上的CPU、256MB内存。

真的希望下一代的Windows操作系统桌面能用上D3D，整个桌面做得动感、绚丽，给用户一种全新的体验。就目前的3D显示技术（硬件＋软件）来说足可胜任这种3D虚拟桌面，再加上CPU都进入超线程时代了，我们就翘首以待吧。

一句话技巧

用五笔输入汉字偏旁的编码大部分都是四个字母，而且重码率很高。把输入法切换为全拼输入法（现在一般使用版本是4.0），输入"pianpang"，这时输出框是排列出其中十个汉字偏旁，如果你要输入的汉字偏旁不在这十个中，可以按大键盘的"＋"键进行切换选择。（福建　暴风雪）

如果想查看桌面上某快捷方式的属性，一般是在其上单击右键选"属性"查看，但也有更简单的方法——按住"Alt"键，然后用鼠标在图标上双击。（北京 Lyen）

在使用ACDSee时，在列表中用右键单击图片文件的文件名，会出现一个菜单，里面有"View"、"Edit"、"Copy"等选项，如果你想用WinZip压缩这个文件，这个菜单中却无此项操作，这时你可以按住"Shift"键，然后再选中并用右键单击这个文件名，Windows典型的右键菜单就出现了，可以方便进行操作，不需要退出ACDSee。（北京 Lyen）

快速精准地在指定网站内搜索

■北京 温凤兰

在网络的花花世界中，如何快速且精准地找到自己想要的信息已成为一项重要的课题，虽然有许多强力的搜索引擎，但如果只想对单一网站搜索时怎么办呢？建议使用站内搜索软件“Advanced Site Crawler”。

在“Advanced Site Crawler”的主界面中，切换至“On-sitefinder”页面（如图1）。其中“Website to search on”用来输入要查找的网站网址；“Search for”则用来输入目标关键词，它下面的几个选项用来指定关键词的匹配程度，请根据需要选择；“Depthsearch level”指定要搜索的层数；“Simultaneous searches”表示同时搜索的线程数。

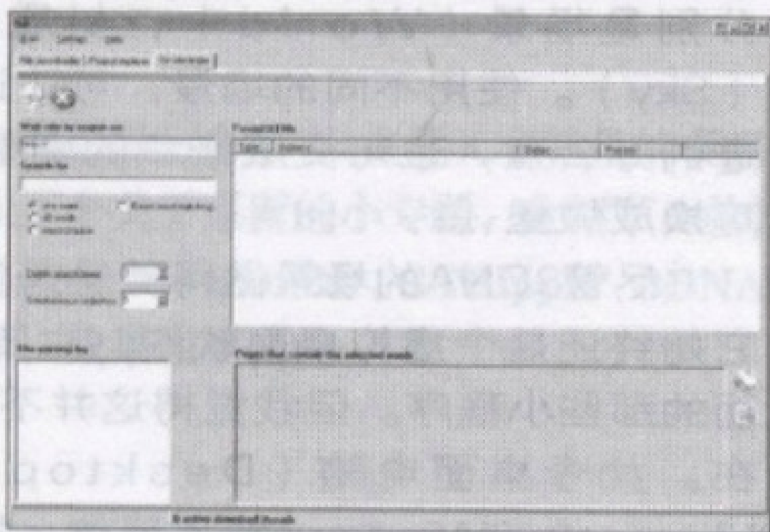


图1

设置完毕按左上角的“Start”按钮开始搜索，搜索时会在“Parsed HTMLs”列表中列出正在搜索的网页。当“Status”栏显示“Working”字样时，表时该页正在搜索中；出现“Done”字样表明该页搜索完毕。当遇到符合关键词特征的网页，下方的“Pages that contain the selected words”列表会显示出来，选中后单击右边的“Open in browser”按钮即可打开相应的网页。

用SnagIT下载网页图片

■山东 郑振涛

一般来说，如果要保存网页上的图片只要在图片上单击右键并选择“另存为”就可以了，但如果网页上有很多图片需要下载或网页对图片进行了保护，那么用这种方法显然就力不从心了。最近，笔者偶然发现原来SnagIT就可轻松下载网页图片。

笔者使用的是SnagIT 6.1汉化版，其操作步骤如下：

1.在SnagIT主窗口中单击“网页捕获”，然后执行“过滤器”→“属性”，打开如图1所示的对话框，在“网页链接搜索深度”下拉列表中设置搜索深度，虽然在列表我们最多只能选择到第3层，但实际上可用直接输入的方法随意设置搜索深度；在“文件大小”部分设置要搜索的图片文件的最大值和最小值；还可设置下载的图片最大可占用的磁盘空间。设置完成后，按“确定”关闭对话框。

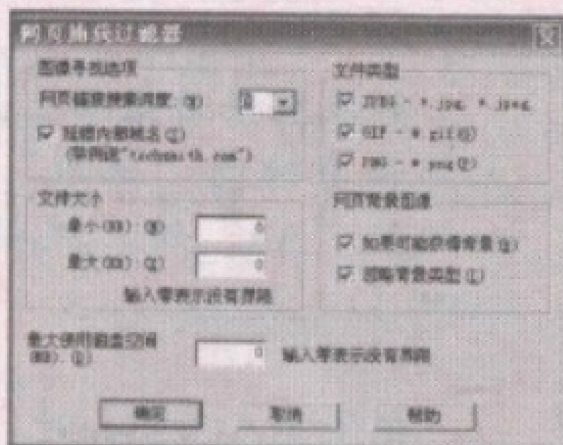


图1

2.单击“立即捕获”按钮激活网页捕获功能，出现如图2所示的对话框，输入要捕获的网页地址，例如“www.163.net”，按“确定”继续。

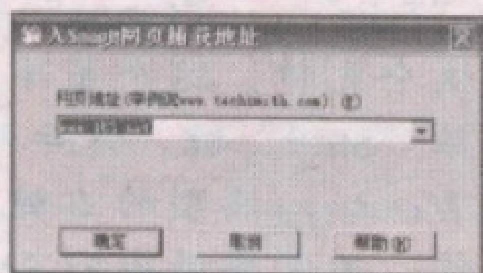


图2

3.SnagIT会按照输入的网址搜索网页中的图片资源，搜索的速度和你的网络带宽，所搜索页面的图片资源的数量以及搜索深度有关。笔者用的是宽带上网，搜索“www.163.net”首页的图片资源，只用几秒钟就完成了。

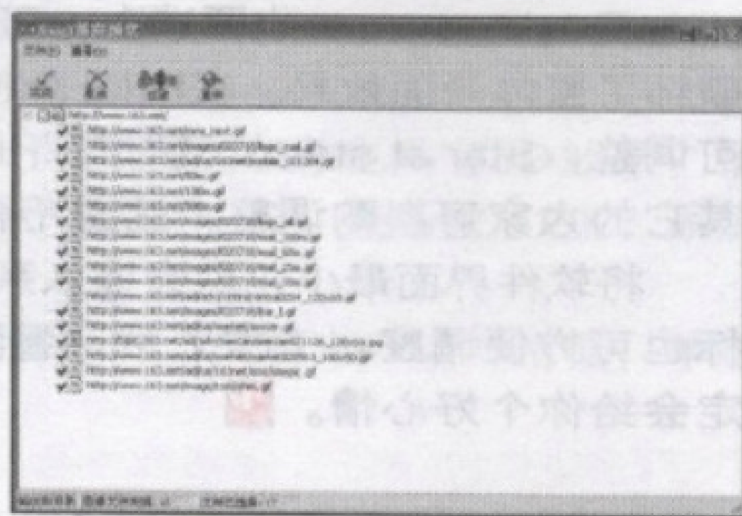


图3

4.搜索完成后会出现如图3所示的对话框，单击“完成”，SnagIT开始下载图片，下载完成后SnagIT会自动调用内置的图片浏览器浏览所下载的图片，如图4。

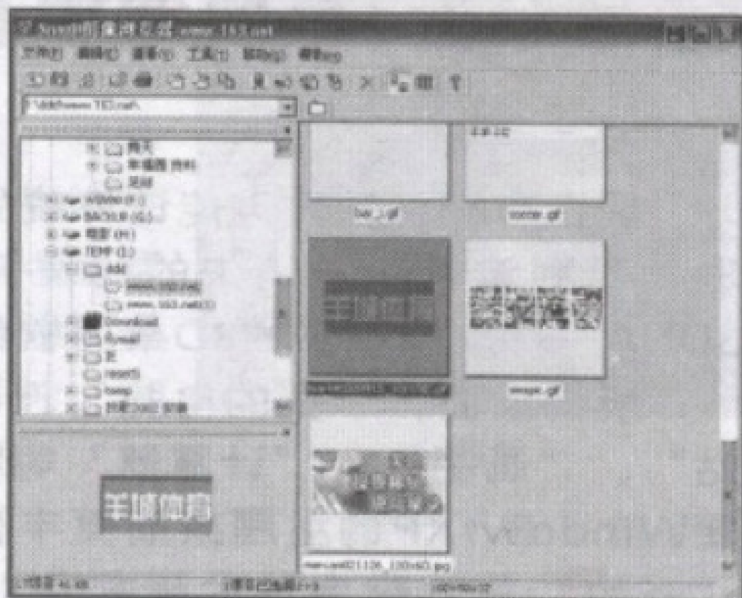


图4

最后顺便说一下，SnagIT内置的图片浏览器功能非常强大，除了支持常见的图片格式之外，还具有图片处理、批量转换文件格式等功能，完全可用来取代ACDSee。只是奇怪的是，SnagIT附带了功能如此强大的图片浏览器，却找不到它对应的可执行文件，无法单独运行，真是可惜。

注册表数据在DOS下复活的3种方法

■天津 耿志

注册表是系统的核心，系统一旦有了问题，无法见到视窗蓝天白云，这时，最有效的方法是通过DOS（通过启动盘引导进入）来恢复原有的数据，挽救已崩溃的系统。下面就让我们一起来看看如何为在DOS下恢复注册表数据进行备份和恢复。

1.注册表是由两个数据库文件System.dat和User.dat构成的，前者用来存储本地计算机的系统信息，后者保存用户信息。为防系统不测，平时只要对这两个文件进行手动备份，保存在一个比较安全的地方，系统一旦出了问题，利用它就可使系统起死回生。可用复制、粘贴命令将这两个文件备份到一个较安全的地方，如D:\Backup。需要对系统进行恢复时，将系统引导到纯DOS环境下，输入去掉系统中这两个文件的隐含等属性，然后再将所备份的文件拷贝到系统的Windows目录下即可。其命令为：

```
Attrib -r -h -s c:\windows\system.dat
Attrib -r -h -s c:\windows\user.dat
copy d:\backup\system.dat c:\windows
copy d:\backup\user.dat c:\windows
```

当然，D:\backup的位置只是一个例子。此外复制文件时系统会提示是否覆盖原文件，当然按“Y”以便将备份的注册表文件恢复到系统中。

2.如果你的系统存在较为严重的问题，最简单的方法

是通过恢复出现故障前的注册表使问题得以解决。由于注册表的重要性，Windows 98特别新增加了个小工具——注册表检查器Scanreg.exe（Scanregw）。在每次开机启动Windows 98时Scanreg自动运行，对系统注册表进行检查，并为每个开机日作一次备份，将System.dat、User.dat、System.ini、Win.ini等4个文件打包成Cab文件，以Rb00?.cab命名，存放于系统备份文件夹Sysbckup中，默认保存最近的5个备份文档。当检查到注册表出错时，它就用备份进行恢复。但其功能必须在MS-DOS命令行模式下运行。注意，这里说的"MS-DOS"指的是纯MS-DOS，不是在Windows下运行的仿真MS-DOS模式。在C盘根目录下进入Windows\Command子目录。键入Scanreg/Restore，其中Scanreg是注册表检查器命令，/Restore为按照备份的时间以及日期显示所有的备份文件。在显示备份的注册表文件时，压缩备份的文件以.cab文件列出，CAB文件的后面单词是Started或是NotStarted。Started表示这个文件能成功启动Windows，是一个完好的备份文件；NotStarted表示文件没有被用来启动Windows，所以不知道是否是一个完好备份。选择Start（开始），接着在下一个对话框中选择View Backups（查看），这时你可在5个注册表备份中选取所要恢复的就可以了，再选择Restore（恢复），最后选择Restart（重新启动）。重新启动计算机问题就会迎刃而解。

3.借助于专用工具备份恢复。目前，针对注册表的辅助工具多如牛毛，因此拿来即可为我所用。不过能在DOS下恢复注册表的工具却凤毛麟角，一个叫侠客系统修改器（下载链接：http://person.zj.cninfo.net/~hmh/program/sysset.zip）的注册表工具，独能在备份注册表以后自动生成一个可在DOS下自动恢复注册表的批处理文件，这样在注册表出现严重问题无法进入Windows时派上用场。用该工具对注册表进行备份时，运行后单击"系统"标签，接着点击"注册表备份"图标，打开注册表备份对话框，选中"注册表（用户）数据"和"注册表（系统）数据"，输入备份到目的地的路径，按"开始备份"按钮就可将注册表文件备份到指定的目录中了。要恢复注册表时，在DOS下进入所备份文件存放目录，然后执行自动恢复批处理程序"RegtCfg.bat"即可。

3721上网助手，为你的网络加速

■北京 易鸣

无论是拨号上网，还是用ADSL宽带上网，你肯定都会希望自己的网速能更快一些。通过修改Windows系统中的某些参数设置，可大大加快上网速度，而这往往需要修改注册表，不过修改注册表对于普通用户来说无疑是在给Windows做"心脏手术"，万一失手，后果不堪设想。而通过3721上网助手可轻松优化上网速度，让你体验极速冲浪的感觉。

在浏览器工具栏中单击"上网助手"按钮打开3721上网助手，单击首页中的"网络优化"按钮（如图1）进入子功能页面，可看到3721上网助手有"自动优化"和"手动优化"两种方式来优化你的上网速度。

一、网络加速很简单

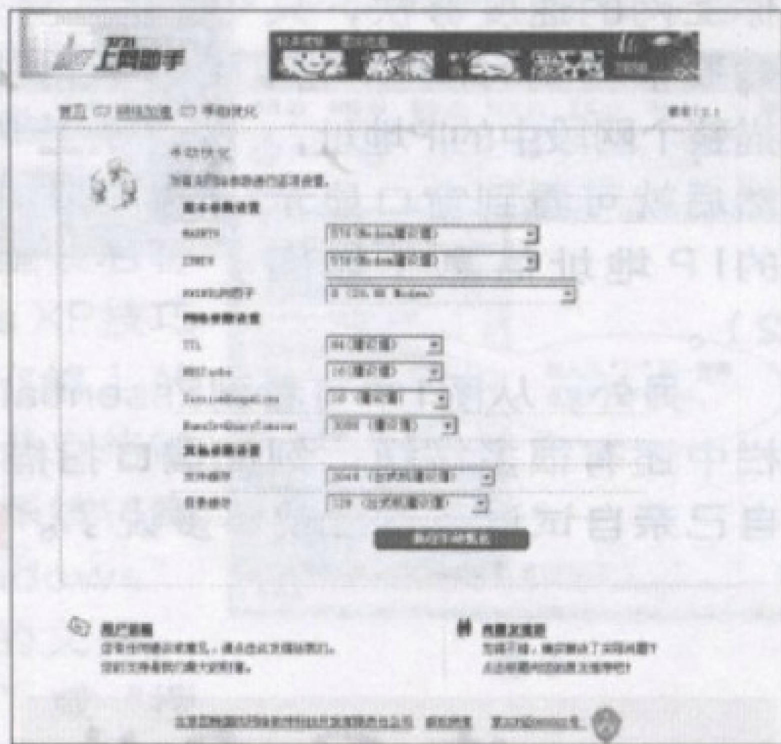
如果你是一位菜鸟，对那些复杂的参数没有一点了解的话，笔者建议你使用全"傻瓜化"的自动优化模式，这时你需要先在页面中的网络连接方式列表中选择你所用的网络连接方式，3721上网助手可支持的网络连接方式非常全，从最慢的28.8k的拨号上网、最流行的ADSL以及最先进的卫星传输等，保证都可优化，最后只需单击"自动优化"按钮即可快速进行优化（如图2）。这时系统会提示"操作完成"，说明优化完毕。好了，重新启动一下电脑，感觉一下，是不是比优化前快多了？


图1


图2

二、手动优化效果更好

当然如果你是位网络高手，并且又对这些优化参数十分了解，3721上网助手还为你提供了全手动的优化方式，就像是"傻瓜"相机与"手动"相机的区别一样，手动设置参数优化则显得更为专业。单击"进入手动优化"按钮打开该模块，可看到这里列出了许多优化参数（如图3），包括基本参数设置、网络参数设置和其它参数设置3部分。基本参数包括MAXMTU、IPMTU和RWIN比例因子设置，网络参数包括TTL、NDICache、SessionKeepAlive等，其它参数主要是用来设置系统缓存的，包括文件缓存、目录缓存。这些参数都会对网络速度产生一定的影响，合理设置这些参数就可提高网络传输速度，在每一个参数后面的下拉选项中都有分别针对不同上网方式的建议值，直接根据你的上网方式选择即可，不过如果全部选择建议值的话，就和前面的自动优化没什么区别了，所以这里的许多参数应该根据你的实际网络状况进行设置，最后单击"执行手动优化"按钮，然后重新启动机器就可看到优化的效果了。


图3

一般情况下，手工优化的效果要好于自动优化，但笔者还是建议初学者不要在"手动优化"里随便更改参数设置，否则很有可能适得其反，而且经笔者测试，使用快速设置中的自动优化功能可达到非常好的优化效果。

巧取IP列表

■河北 吴培森

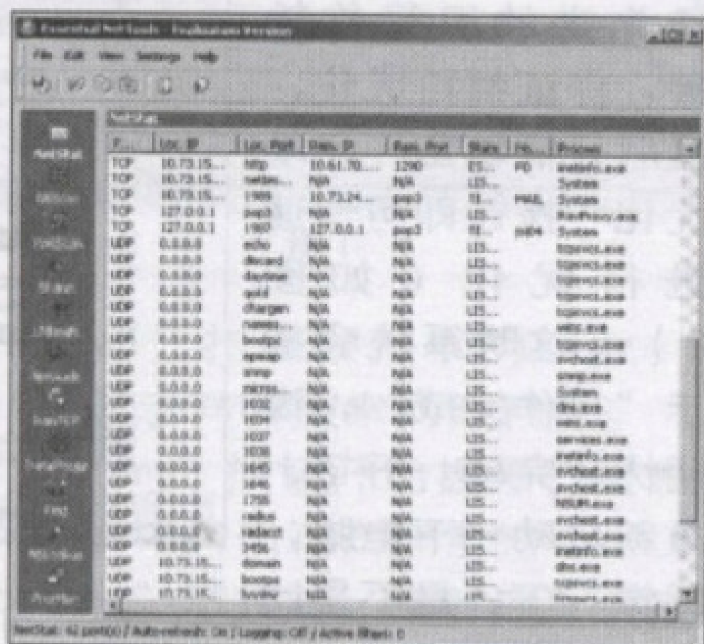
一般情况下，我们总是使用“Nbtstat -a”命令来获取局域网中一台计算机的IP地址信息，不过如果需要对局域网中每台计算机都如此操作，实在是太麻烦了。你可利用一款名为Essential NetTools的小软件来帮忙，因为这是完全图形化界面的软件，管理网络更方便！

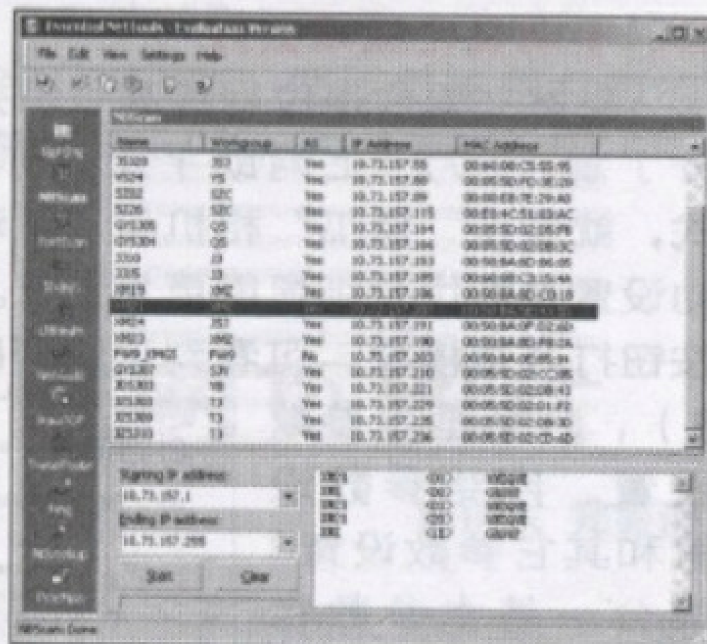
1.软件的下载和安装

Essential NetTools是Tamosoft公司发布的一款网络工具软件，从http://as.onlinedown.net/down/ent3.zip下载，然后按照默认提示进行安装即可。

2.获取网络中各台计算机的IP地址信息

Essential NetTools安装结束后会自动运行，图1是其主界面窗口，从图中可看到它的功能非常多。下面就先来看一看如何获取网络中各台计算机的IP地址信息：单击左侧的“NBScan”按钮，在左下角的“Starting IP address”和“Ending IPaddress”栏中分别输入需要扫描的开始IP地址和结束IP地址，然后按下“Start”按钮，这个功能相当于执行“Nbtstat -a ipaddress”命令，只要你上网的速度够快，只需要很短的时间即可扫描整个网段中的IP地址，然后就可看到窗口显示的IP地址信息（如图2）。


图1


图2

另外，从图1中可看到Essential NetTools的左侧功能栏中还有很多按钮，例如端口扫描、远程连接等，你可自己亲自试试，这里就不多说了。

电子名片轻松用

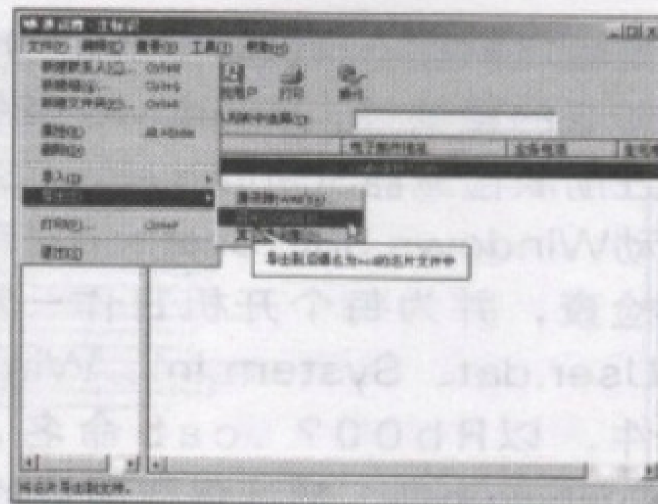
■福建 陈旭波

名片在日常生活中扮演的重要角色每个人都很清楚，到了E时代又怎能少了它？其实，OE就提供了相当好用的名片功能，只要你善于利用，不论是用邮件推广产品，还是跟人聊天，都可轻松“递上”你的名片。

一、创建名片文件

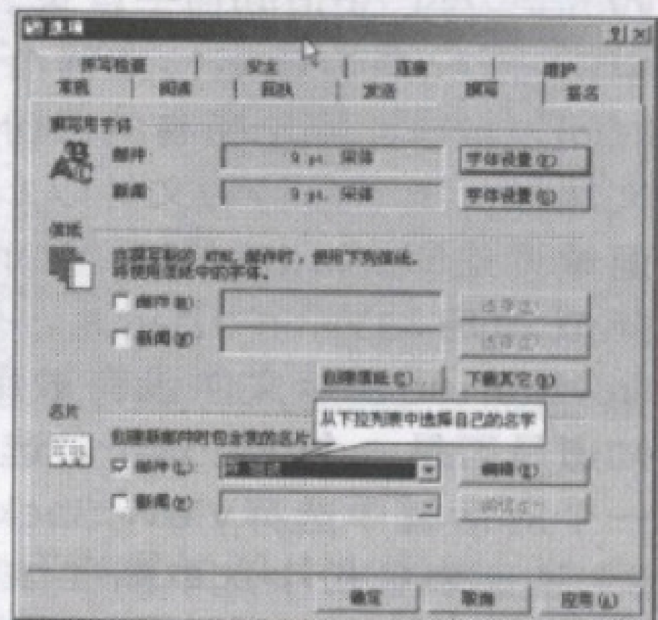
步骤1：启动OE的“通讯簿”后，执行主菜单“文件→新建联系人”，在弹出的属性窗口中填入你的联系信息，完成后点击“确定”。

步骤2：将自己的联系信息导出到名片文件。在联系人列表中选中自己，执行主菜单“文件→导出→名片”（如图1），在弹出的对话框中起一个比较有意义的名字，比如“××公司技术部经理×××的名片”，主要目的是想让对方一看到就能明白，点击“保存”按钮生成后缀名为.vcf的名片文件。

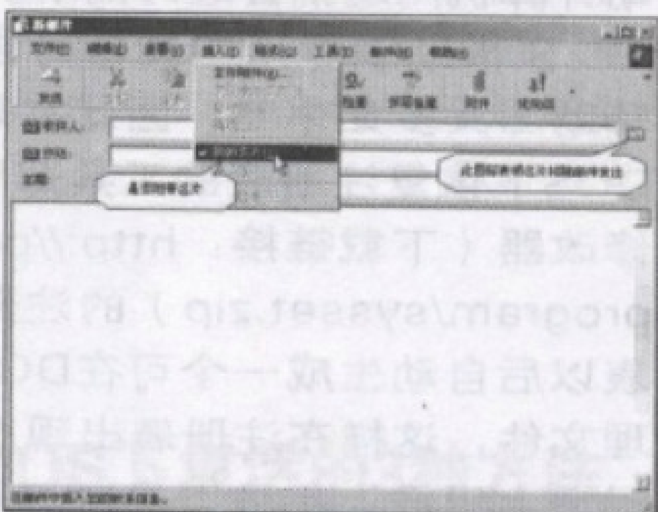

图1

二、轻松使用名片

创建好名片文件后，你就能把该名片文件作为名片，在需要的时候递上。比如你可在邮件中把该名片文件作为附件传送过去，当对方收到邮件后，只要打开该附件就能查看到你的联系信息，还可将你添加到他的通讯簿中。


图2

如果你使用的邮件软件是OE的话，还可通过设定在新邮件中自动插入你的名片。在OE的选项窗口中切换到“撰写”页面，在底部“名片”部分勾选“邮件”选项框（如图2），然后从下拉列表中选择自己的名字。单击“确定”退出设置，以后创建新邮件时名片就会自动加入。当你不想在某些邮件中使用名片时，可在邮件撰写窗口中点击“插入→我的名片”，将该菜单前的勾取消（如图3）。


图3

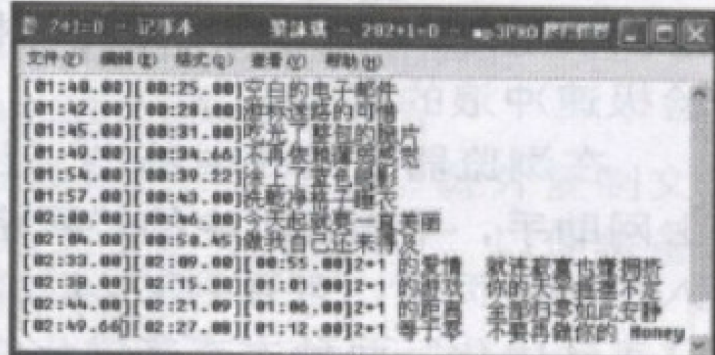
心动了吧？搞商务的朋友千万别错过！

Winamp中文歌词DIY

■北京 FinWell

网上经常可下载歌词（扩展名为.lrc），运用Winamp的LyricsShow for Winamp（歌词秀）插件可使这些歌词在歌曲播放时同步显示。当在网上找不着自己喜欢歌曲的歌词时，是否也想过DIY一下呢？这需要专用的LRC编辑器，不过利用Windows自带的记事本也可编辑自己的歌词文件，并且也能和歌词同步显示！下面就教给大家制作的方法。

首先，当然是要有歌词了。把歌词录入到记事本里，一句一行，并在每行开头加上一对方括符“[]”（Repeat部分歌词需加两对）。然后就用Winamp反复听歌吧，听的时候用心一点，记下每句歌词的起唱时间，要精确到秒哦！接下来就将刚才记下的歌词起唱时间填入相应歌词前的方括符内（格式为XX:XX.XX，最前两位为


图1

分，其后两位为秒，最后两位可先填00，如图1），完成后保存文件。记着要将保存类型选为“所有文件”，文件名为“歌曲名.lrc”。好了，最后就进行调试工作：播放歌曲，将LyricsShow插件打开，关联刚才编辑好的歌词，高亮条就会随着歌曲的播放而高亮歌词，这时观察一下歌词与歌曲的同步情况，并对起唱时间中最后两位数字作出相应的调整（如果歌词的高亮显示快于歌曲，就减少填入的时间，反之则增加）。好了，这样就作出了能随歌曲同步显示的歌词了（如图2），是不是很简单啊？那就发扬我们的DIY精神，自己动手做吧！

图2

虚拟光驱应用故障排除

■广东 廖年旺

随着大容量硬盘的普及，现在虚拟光驱的软件越来越多。虽然诸多的虚拟光驱软件的确为我们提供很大方便，也给我们的实际应用带来很大帮助。但与此同时，虚拟光驱也给我们带来新的麻烦，在安装、应用的过程中经常遇到这样或那样的故障。下面就讲一下几种比较怪异的故障和解决方法，希望对读者有所帮助。

一、虚拟光驱与双光驱冲突

如果自己使用的机子带有双光驱，并安装了Virtual Drive 7.0或以上版本的虚拟光驱软件，这样在安装了该软件后往往发现有一个物理光驱消失了。原因是Virtual Drive 7.0或以上版本的虚拟光驱软件在设计时没有考虑到双光驱UDMA的传输模式。当故障出现时只要在BIOS中找到Intergrated Penphetals这项，并将看不到的那个光驱对应的UDMA模式的“Auto”改为“Disable”，重新启动机子后故障就可排除。

二、删除虚拟光驱后原光驱无法使用

有些虚拟光驱软件（例如Paragon CD-ROM Emulator）在卸载后，原来的物理光驱却不能正常使用。这时可运行“注册表编辑器”，将“HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\SCSI”主键下的所有子键删除，这样就删除了原来的物理光驱和虚拟光驱的信息。在重新启动后，系统会自动检测到物理光驱，并且重新在上述子键下自动加载物理光驱信息，这样问题就解决了。

三、整理硬盘碎片后原虚拟光盘不能用

这样的情况其实和用Ghost制作的影像文件在运行硬盘碎片整理后，不能正常使用的原理是一样的。只因用这些软件虚拟制作出来的文件都非常大，一般都要在500MB左右，而且虚拟光驱的软件除虚拟了光盘上的数据外，还在硬盘上完整地虚拟了光盘上的数据分布结构。如果使用磁盘碎片整理程序，就会使本来按照特定顺序排列的数据移动了位置，也就是虚拟光盘的数据结构发生了改变，造成其文件的损坏，因此也就不能正常地被虚拟光驱软件所识别了。在出现上面故障时，可在硬盘上专门分出一个区，用来放置光盘虚拟文件，具体的分区大小根据自己的实际需要而定。当进行磁盘整理时，只要跳过这个分区就可以了。

外码“？”妙用三则

■山东 杰子

“？”键是DOS时代使用频率较高的通配符，然而到了Windows时代后，大家似乎将其给淡忘了。其实，在Windows中，这个“？”键还是有不少妙用的。这不，以下就是笔者发现的“？”键的3个应用实例，不妨一试。

一、模糊输入

如果你使用全拼输入法输入汉字，而且有个别拼音发音不太准确，那么就可请出“？”键来帮忙了。就拿笔者来说吧，由于分不清“R”音和“L”音，于是搞不清楚“内容”2字的拼音是“neilong”还是“neirong”。于是，笔者使用“全拼输入法”时，就可键入拼音“nei?ong”，而此时系统也将显示出“内容”这个词组（如图1）。其实，在“全拼输入法”中，当你键入合法的任何外码时，如果其中包含了“？”键，系统会在重码选择区显示以该外码开始编码的汉字或符号序列，其中“?”代表1位任意的合法编码，多位查询可键入多个“?”。

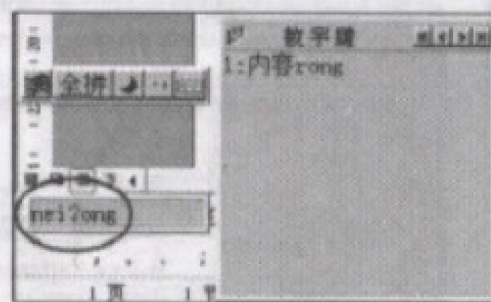


图1

二、准确查找

在使用Windows“开始”菜单中的“查找”或“搜索”命令时，如果你要查找的文件名称中含有空格键，那么请用“？”代替空格。比如，你在文件名称框中键入“Windows?XP技巧三则”时（如图2），系统将查找名称中包含有“Windows XP技巧三则”（XP前有个空格）的文件。如果你键入的是空格键而不是“？”，那么系统将查找名称中包含“Windows”或“XP技巧三则”的文件。由此可见，在“查找”或“搜索”命令中，空格键是“或”的关系，而“？”是“与”的关系。

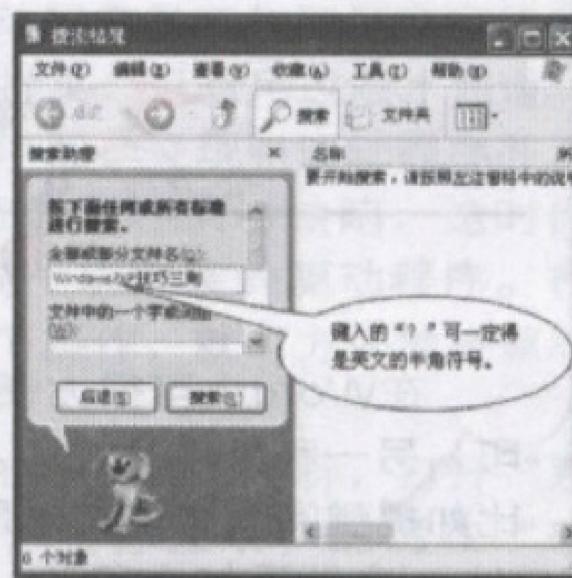


图2

三、查找信息

在Web中查找信息的方法有很多。比如，你可在IE地址栏中先键入“?”，再键入要搜索的单词或短语（如图3），按Enter键后IE将使用预置的搜索引擎开始搜索。

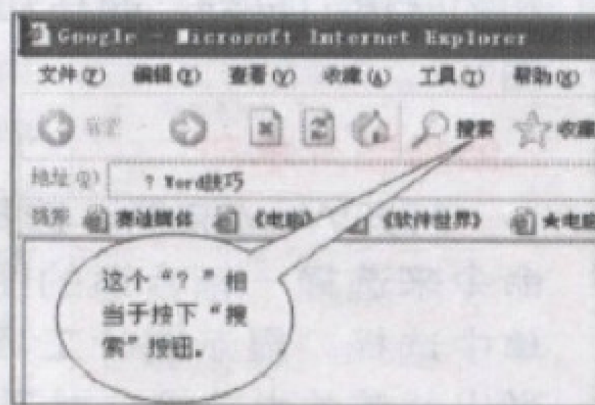


图3

哈哈，没有想到小小的“？”键还有这些另类用途吧？如果你还发现了其它妙用，可别忘了告诉我啊！



巧用金山词霸2003全文检索功能

■北京 Gold

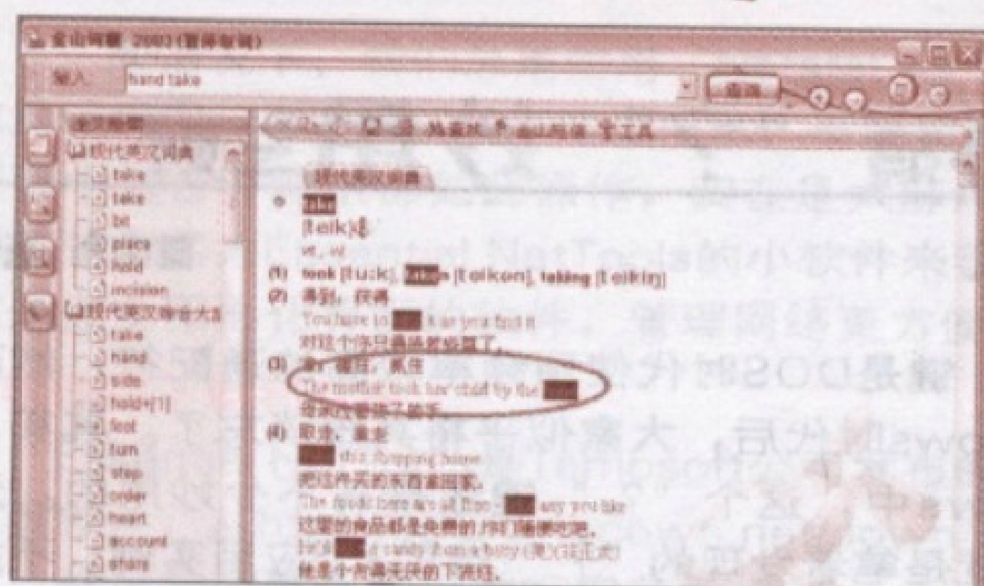


图1

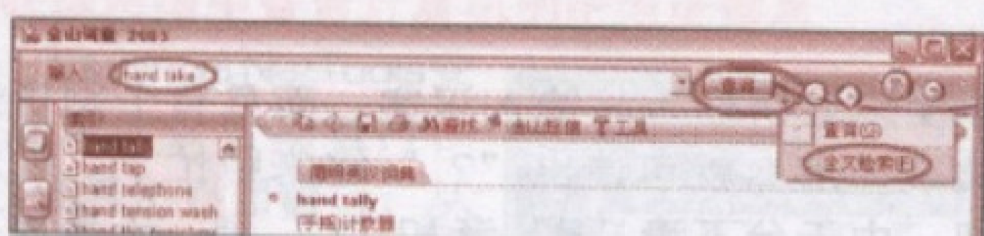


图2

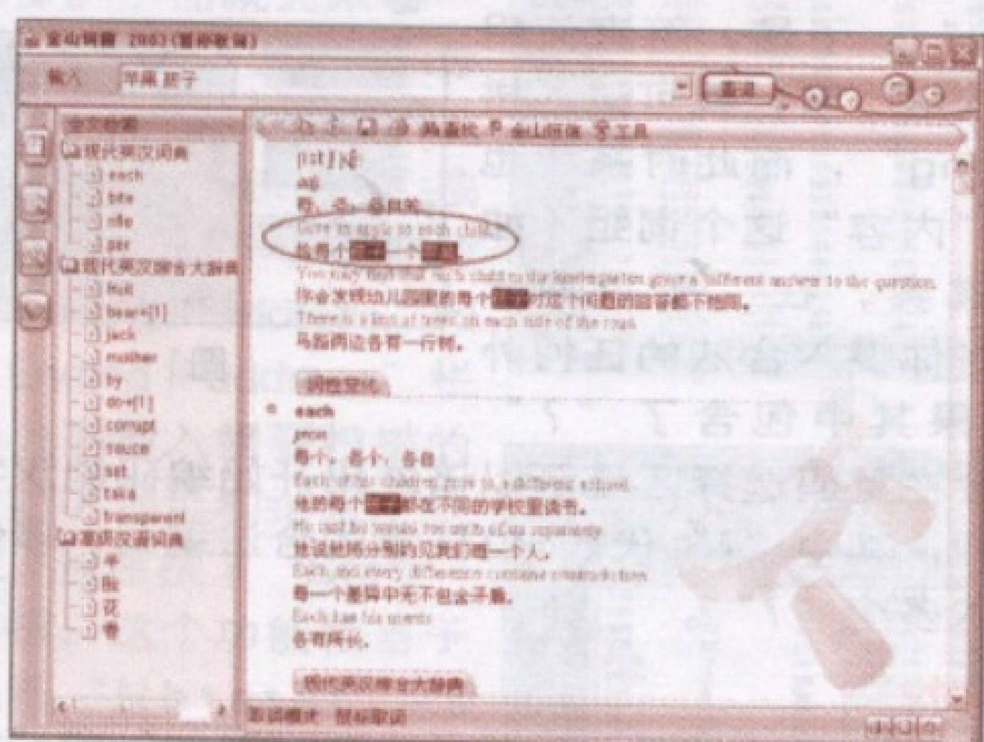


图3

很多朋友在学习英语时会遇到这样的困惑，我背了很多单词和词组，可是不知道该怎么用啊，单词和单词不知道怎样搭配才好。本人在使用最新的金山词霸2003后，有可喜的发现，能很好地解决这个问题。今天我教大家一个使用软件的熟悉例句和学习例句的好方法。

首先，进入金山词霸2003主界面以后，在输入框里输入目标单词。比如输入“take”后回车，解释框中马上会出现很多关于“take”的解释和例句，每种解释、每种时态和每种词性的例句都历历在目（如图1）。如果想查找两个或更多单词同时使用的例句，方法也很简单。首先将目标单词输入到输入框中，每个单词之间用空格隔开，然后点击输入框右侧“查询”旁边三角形按钮，选择“全文检索”。例如我们输入“hand take”，然后选择“全文检索”（如图2），这时会将所有包括“hand”和“take”的例句、解释等相关项目一一列出，从中会出现“The mother took her child by the hand.”例句。有一点要说明的是，由于使用全文检索，会有非常多的例句列出，需要大家在其中找出自己满意且合适的例句。

使用全文检索搜索相关例句时，建议大家多添加几本“查词辞典”，这样查询的效果更佳。

同样，将中文词汇以空格的形式并列输入，选择“全文检索”后，也会列出这些单词并列使用的英文例句！例如在输入框中输入“苹果 孩子”，选择“全文检索”（如图3），在解释窗口中会出现“Give an apple to each child.给每个孩子一个苹果。”只要把例句记熟，记忆单词更不在话下了。

另外，通过熟悉例句记忆单词可以说是一种事半功倍的学习方法，希望每一位英语学习者能充分利用这种学习方法。



为Word文档添加水印

■山东 注册表

在Word中可很方便地为文档添加水印效果。Word文档中的水印效果有两种，一种是文字水印，另一种是图片水印。添加水印不但可起到美化文档的作用，而且还可起到一定的警示效果，比如提醒阅读者该文件是一份“绝密”文件等，下面就来看看如何为Word文档添加水印。

1.添加文字水印

打开Word文档，选择“格式”菜单，然后选择“背景”子菜单中的“水印”命令，打开“水印”设置窗口，在“文本”框中输入要作为水印的文字，或直接从列表中选择相关的文字，接下来可设置水印的字体、尺寸、颜色和输出效果，最后单击“确定”按钮即可（如图1）。

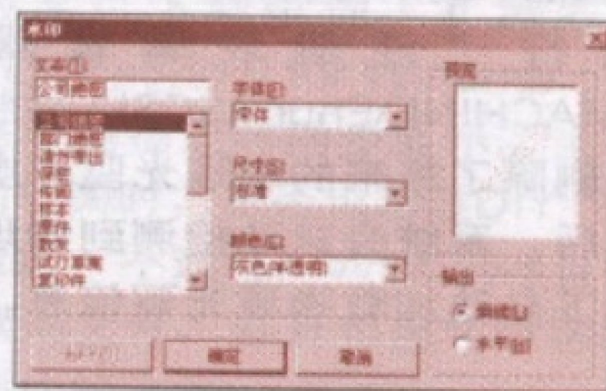


图1

2.添加图片水印

打开Word文档，选择“插入”菜单中的“图片”命令，然后通过“剪贴画”或“来自文件”命令来选择一幅合适的图片，将图片插入到文档中，在该图片上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“显示图片工具栏”命令，然后在出现的“图片”工具栏上单击“文字环绕”按钮，在弹出的菜单中选择“衬于文字下方”，然后单击“图像控制”按钮，在弹出的菜单中选择“水印”即可。

提示：为Word文档添加水印之后，必须在“页面”模式下才能看到水印效果，另外水印不会影响对文档正文部分的编辑。

试办公备

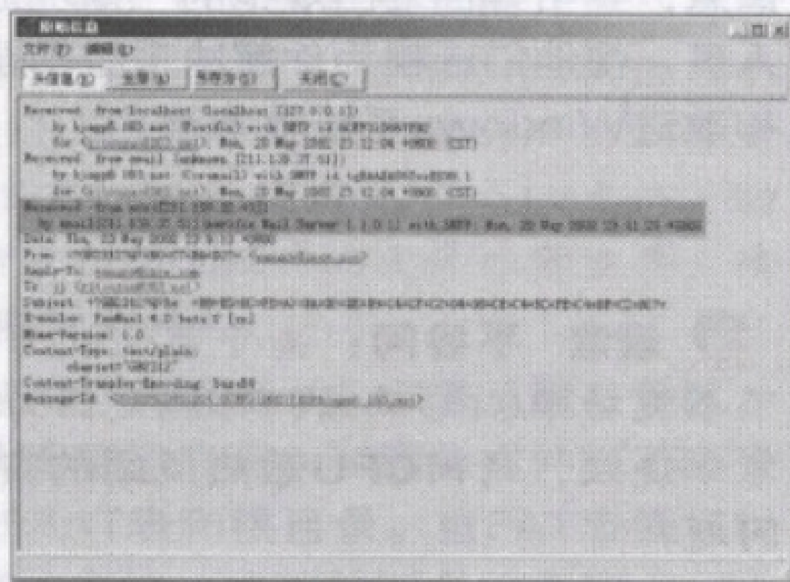
从电子邮件中查出发件人所在城市

■湖南 周进

每天都会收到大量的电子邮件，有时候我们希望能了解一些电子邮件是从何处发来的，比如想查出某个网友所在的城市信息。怎样才能从电子邮件中查出发件人所在的城市信息呢？

在每个电子邮件中，都包括邮件头和邮件体两部分内容，在邮件头中包含了大量的信息，它详细记录了电子邮件传送过程中的相关信息，比如电子邮件是何时从什么地方发出的，中间经历了多少传送环节等内容。一般情况下，电子邮件的邮件头内容是不可见的，但我们利用常用的电子邮件管理程序如Foxmail就可方便地查看到电子邮件的邮件头内容。

在Foxmail中查看电子邮件信件头内容的方法是：启动Foxmail电子邮件程序，从收件箱中选择你想要查看的电子邮件头信息的一封电子邮件，然后选择“邮件”菜单中的“原始信息”命令。这时系统就会打开“原始信息”窗口，在窗口中显示的一大堆数据就是该电子邮件的邮件头内容。如图1所示。


图1

在这一大堆数据中，可看到有多个由“Received：”开头的信息段数据，它表明了该电子邮件在整个传送过程中总共经历了多少个邮件服务器，而发信人发信时的数据信息保存在最下方的“Received：”信息段中。该电子邮件中此信息段中的数据内容如下所示：

Received: from wrw([211.158.32.43])

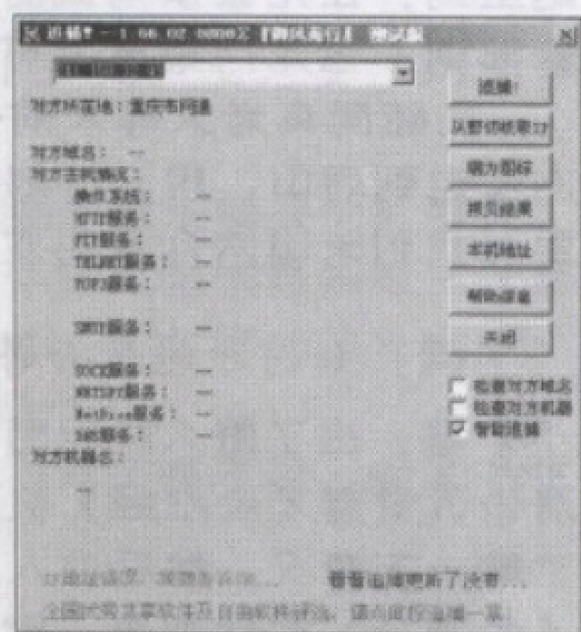
by email[211.139.37.61](Aerofox Mail Server 1.1.0.1) with SMTP; Mon, 20 May 2002 23:11:29 +0800

在此段内容中，指出了该电子邮件是由“wrw”用户发出的，他发信时所使用的IP地址为211.158.32.43，邮件服务器名称为email，邮件服务器IP地址为211.139.37.61，发信时间为北京时间Mon, 20 May 2002 23:11:29。

了解了发信人发出电子邮件时所使用的IP地址后，我们只要利用一些IP地址查询软件，例如“追捕”软件，就可非常方便地查出发件人所在城市信息。

“追捕”软件是一款专门用于IP地址查询的工具软件，在该软件中保存有国内绝大多数IP地址信息，用户只要输入相应的IP地址就可迅速查询到该IP地址所对应的地理位置信息。

例如上面发信人使用的IP地址（211.158.32.43）经过“追捕”软件查询后，显示对方所在地为重庆网通，如图2所示。这样就很方便地得到了发信人所在城市信息。


图2

找回失落的秘技

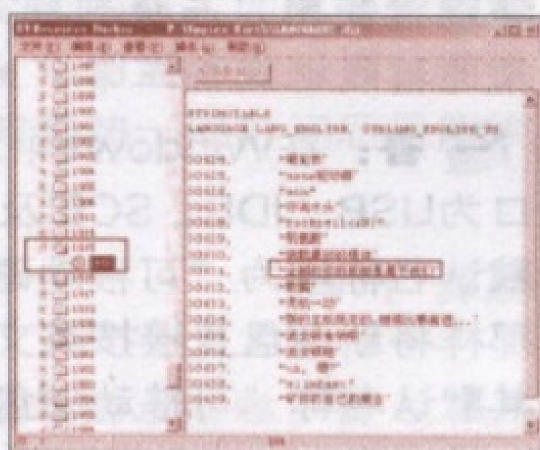
■山东 郑振涛

奇门遁甲

在下的电脑上装有《地球帝国》的汉化版，但这个补丁的翻译效果较差，很多词汇译的都不准确，没法子，也只好将就着用啦。最近找到了地球帝国的完美汉化补丁，翻译效果很好，只可惜以前能用的秘技都无效了，看来是这个汉化补丁连秘技都重新翻译过了，只能自己想办法找回秘技了。

我们下载的地球帝国汉化补丁只是一个名为Language.dll的文件，把它复制到游戏安装目录下代替原先的同名文件即可汉化游戏，但只要替换了原先的dll文件，秘技就会失效，看来秘技和这个文件有关。用ResHacker打开旧版本的语言文件，执行“查看”→“查找文本”，输入要旧版本的秘技，例如“全部的你的底部是属于我们”（该秘技可让所有资源增加10万），如果你原先玩的是英文原版，就输入“all your base are belong to us”，单击“查找下一个”，ResHacker就会在该dll文件中查找包含该文本的资源，一直按F3键，直到找到为止，如图1，你会发现游戏的其它秘技也保存在这里。现在记下该资源在原dll文件中的位置，再用ResHacker打开新版本语言文件，定位到该位置，就可以发现新的秘技了。

再运行《地球帝国》试试，秘技完全正常，终于可以狂爽了。


图1

驱动程序巧还原

■湖南 周进

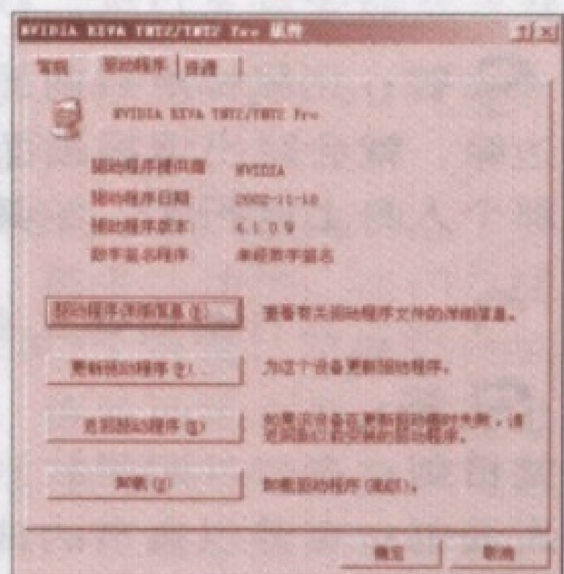
现在许多硬件厂商的产品驱动程序推出速度越来越快了，如NVIDIA、VIA等。新驱动程序是否如同厂商宣传的那样对系统性能有很大程度的提高，只有用过后才知道。

有时，当安装新的驱动程序后，发现新驱动程序并不适合自己的系统，或新驱动程序存在某种缺陷，这时你一定希望将驱动程序恢复到前一次安装的驱动程序。在Windows XP中你只要采用如下操作，就可方便地将驱动程序还原。

在“控制面板”窗口中双击“系统”图标，打开“系统属性”对话框，单击“硬件”标签卡，然后在“硬件”对话框中单击“设备管理器”按钮，打开“设备管理器”对话框。

在“设备管理器”对话框中找到需要进行驱动程序还原操作的系统设备，如NVIDIA显示卡，在设备名称上双击，打开该设备属性对话框。

单击“驱动程序”标签卡，在此标签页面中可看到目前正在使用的驱动程序提供商、驱动程序时间、驱动程序版本等信息。如图1所示。当你要将该设备的驱动程序还原到以前安装的驱动程序时，单击“返回驱动程序”按钮，系统弹出“确认”对话框，单击“是”按钮确认。这时系统就自动将设备的驱动程序还原到以前安装的驱动程序。


图1

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



读者 UC问： *我的电脑上原有一SCSI接口的MO驱动器，最近我又买了一块**USB接口的闪盘**，可是始终**无法正常使用**，而换到别的机器上正常，经检查USB接口及连接线也完全正常，为什么会这样呢？*

答： 在Windows中对所有移动存储设备，不管其接口为USB、IDE、SCSI及并行接口等接口方式，该设备的默认名称均为“可移动磁盘（X:）”，而不像对普通硬盘那样将新硬盘直接按英文字母顺序自动往后分配，只有将其默认名称“可移动磁盘”变换后才可正确连接多个移动存储设备。

由于前面已有可移动存储设备显示为可移动磁盘，所以在“我的电脑”窗口中显示的可移动磁盘可能是指第1个存储设备，而后接的USB接口存储设备虽然在“我的电脑”窗口中也显示为可移动磁盘，或许就不能使用了。

这时可试试改变设备的名称，即在“我的电脑”窗口中，用鼠标左键点击可移动磁盘，然后点击鼠标右键，选择“重命名”，将“可移动磁盘”改为其它名字，如USBDISK1等，然后确认，再刷新“我的电脑”窗口或重新启动计算机问题应可解决。

四川 龚胜

读者 天牛问： *最近电脑任务栏右下角出现了一个“医生”图标，经检查后发现系统启动了个“**Drwatson.exe**”程序，请问这是什么程序？有什么用途？*

答： 这是Win98自带的系统诊断程序，这个程序主要是为了帮助微软技术人员远程为你诊断系统问题。运行它后，任务栏右下角会出现一个“医生”图标，一旦系统出现异常情况，我们可双击此图标，便立刻跳出个检查窗口，并生成当前时刻的系统快照。其中包含有正在运行的任务、驱动程序、已加载的16位模块3类软件等环境信息，且能存为日志文件（.wlg扩展名），有利于前后对比查验系统存在的问题，也可将此日志文件发给微软的技术人员，为你诊断系统问题。此外Win98下还有两个程序Winrep.exe与Dosrep，它们分别是Windows报告工具的图形环境与DOS环境版本，能自动收集系统中一些相关信息，并引导你写出规范的“情况汇报”，交给微软技术人员，使他们远程为你解决系统问题，当然这也是为完善和改进Windows系统收集资料。

四川 龚胜

读者 平谷问： *去年夏天我为降低CPU温度，更换了个大功率CPU风扇，可能是因为安装不当，我的CPU不幸烧毁，请问**CPU散热风扇的安装与维护**要注意哪些问题？*

答： 现在CPU速度越来越快，发热量也越来越大，因此CPU风扇是电脑中最重要的“保护神”之一，不仅要购买质量好的产品，安装和使用也非常重要，否则极易导致CPU烧毁的悲剧发生。安装及使用CPU风扇应注意以下几点：

一是要正确使用导热硅脂。安装散热风扇时最好在散热片与CPU之间涂敷导热硅脂。导热硅脂的作用并不仅仅是把CPU所生产的热量迅速而均匀地传递给散热片，在很多时候，硅脂还可增大散热片不太平坦的下表面与CPU的导热接触。而且硅脂具有一定的粘性，在固定散热片的金属弹片轻微老化松动的情况下，可在一定程度上使散热片

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《天龙八部》问题集补充

问： *我玩《天龙八部》一开始就遇到问题！与宋岚儿对话，回答“醉卧沙场君莫笑”后，该如何给她钱？为什么她老是问我要不要藏宝图，而我却无法给她钱？我的等级是11级，银两2000多！*

答： 用鼠标点钱前面的那个元宝图像，拖到屏幕的边缘，就会跳出情报画面，回到场景画面，把鼠标拖到那个人身上就行了，给其它东西的方法也是一样的。

问： *五行剑到哪里去找？有什么具体用途？*

答：
梵日剑：在岩谷洞里找到。
炎云剑：在苏州集市的武器摊上买到。
古苍剑：在椰花岛椰花宫内左边的箱子里找到。
绝尘剑：在无锡镇南武器摊，要去看两次才会出现。
舞浪剑：在龙门集市上可买到。

在随同乌老大等人前去灵鹫宫时，在灵鹫宫大厅外向左走到后山，用五行剑打开石门左边的开关，在山洞里可找到天山六合掌秘笈和木灵散。

问： *如何才能学会普贤心法？*

答： 出了野人林以后往右走，就可到达普渡寺。道清告诉雷震《金刚经》被盗了。先跟两个守门的小和尚了解一下情况，然后进入大殿。与方丈道澄交谈，得知《金刚经》在他那里，雷震就可学会普贤心法。

不至于与CPU表面分离，维持散热风扇的效能。二是要小心固定风扇。固定散热风扇用的金属弹片的松紧程度一般可调节，如果并未使用内核裸露在外的CPU，则应该用尽可能紧密的方式安装散热风扇，否则有可能因为散热片不能与CPU表面充分接触而引起散热效率的降低和振动现象的发生。在使弹片就位时不能马虎了事，一定要尽其所能保证紧固。另外安装时要注意不要用力过猛，以免损坏CPU插座附近的元件和电路。三是要注意清洁散热片。CPU散热风扇吸入灰尘的危害很大。较多的灰尘不仅阻碍散热片通风，也会影响风扇转动，所以散热风扇在使用一段时间后需要进行清扫。清扫时需要先把散热片和风扇拆开，散热片可直接用水冲洗，对于风扇以及散热片上的粘性或油性污垢，可用棉签擦拭干净。如果散热风扇噪音异常增大，一般是因为风扇内部润滑油消耗殆尽所致，需要给风扇轴心进行认真清洁并加注润滑油。

四川 龚胜

读者 李东问：去年12月13日因**病毒发作**，我公司一电脑系统出现问题，D盘无法访问，使用DOS软盘启动后，用Scandisk对D盘进行扫描，结果D盘的所有文件变为dir0000、dir0001等目录，此外还有一些*.chk文件。回到Windows后不能打开，D盘上保存的文件非常重要，请问有什么办法**恢复原来的文件**？

答：很可能病毒损坏了你硬盘的FAT表及根目录区。硬盘的FAT表与根目录随着用户写入和删除文件而不断变化，除非你能随时备份FAT表和根目录。当FAT表损坏时用回写FAT表、根目录的方法，才可使硬盘恢复到上一次保存的状态。将保存的FAT表、根目录数据回写时，必须保证FAT表和根目录的起始逻辑扇区号和长度（扇区个数）正确。手工修复FAT表可使用NU软件中的DISKEDIT这个工具软件，但仍是件很复杂的事情，而且大多数情况下就算你成功用FAT2替代了FAT1，仍发现磁盘上的文件乱成了一锅粥。遇到这种情况可试试专门的灾难恢复工具，在盘片没有受到物理损坏的前提下，你可试试一些数据修复的工具软件看能否尽量挽救你的数据。比如Rever NT、Lost&Found等软件都是目前比较好的灾难恢复工具。

这里再次提醒大家一定要养成定期备份电脑中重要数据的习惯，因为一旦数据丢失任何恢复方法都只是亡羊补牢，现在硬盘质量越来越不令人放心，病毒也异常猖獗，我们一定要做到“有备”才能“无患”。

四川 龚胜

读者 零音问：前不久我买了台扫描仪，一直使用正常，但最近在Windows 98中选择扫描仪时，常常**出现“连机错误”的提示，扫描软件中的“Scan”键呈灰色无法使用，扫描仪的“Ready”灯不断闪烁**，请问这是怎么回事？

答：扫描仪以专用的荧光灯管作为光源，工作时光源从发射到CCD接收，中间要经过若干个反光镜片和镜头，只要其中任何一部分发生错位、损坏或其它故障，扫描仪在开机自检时，就会检测不到信号，并提示“无法连机”，如果感觉扫描仪存在此类故障，应及时送修。

另外要注意的一点是，如果扫描仪具有透射功能，且在扫描软件中选择了透视稿，就需要查看是否正确连接了透射适配器（TMA），若TMA未正确连接，扫描仪也会认为准备工作未做好，Ready灯不断闪烁，而无法正确连接。还有就是如果室内气温过低，也可能导致扫描仪开机后无法正常使用，一般升高室温或预热一段时间后就能恢复正常。

四川 龚胜

读者 王志斌问：我有台IBM笔记本电脑，设定有开机密码，因外出较长一段时间未用，回来后将**开机密码忘了，请问怎么办**？有办法自己解决吗？

答：笔记本电脑的开机密码一旦遗忘，处理起来非常麻烦。有些品牌的笔记本电脑（如东芝），在设定密码时会要求你制作并保存一张“密码服务软盘”，一旦密码遗忘，即可通过该盘找回。但在大多数情况下，笔记本电脑的开机密码一旦遗忘并不能通过放电等方法自行解决，只能送指定维修点处理，对于IBM笔记本你可送“蓝色快车”处理，当然你必须提供发票、保修卡等全套保修材料，并证明该机确为你自己所拥有，才能给你处理。

除了笔记本电脑外，有些工控机、服务器的开机密码

问：在镇南王府，答应给渚万里修理铁棍，可到铁匠铺，会问我问题，该怎么回答？

答：到了大理城内的铁匠铺，店主会考你3个问题，如果答错他就不会跟你交易。第1个问题回答斧，第2个问题回答拳，第3个问题的答案是第一个。把修好的铁钓竿交给渚万里，与之过招之后收到2000两。

问：如何才能得到天怒十方呢？据说要得到很多部件？

答：要得到天怒十方，就要先分别解决向家事件、长白山貂毒事件、无锡招亲事件和大相国寺解救苏轼事件，就能得到4个部件。到河南城集市再世卧龙家中，把4个部件给他，就可合成天怒十方。

注意：想得到这些物品必须保持高声望。装备后生命加3000，内力加1000。

问：如何让默娘加入队伍？

答：在大理迎宾楼要拒绝淘儿加入队伍，之后在万劫谷钟灵会加入队伍，雷震也可学会万劫刀法。等杏子林事件过后，再回到无锡就会看到默娘在街边卖身葬父。给她2万两，然后带她去神医庐密室找薛神医。之后去苏州燕子坞阿碧住处，向小香打听慕容公子的去向。接着再回到神医庐，默娘就会加入队伍。

问：据说在少林寺可学到很多武功，具体都是在哪里和谁学呀？

答：在寺内右上角的伙房，给慧观1000两可学到金钟罩。

去比武场碰到慧真花1000两可学到浮图心法。

和寺内僧人都谈过话之后，再去练功房。在门口碰到玄德，对话之后回答第1个和第2个答案，可挑战18铜人。站到写着“技”字的地方，连胜两场之后，打开上方铜人后的石门，进入下一层。突破第3层之后，可选择箱子里的武功秘笈。左边的箱子里装着达摩掌秘笈，

丢失，用一般的方法也是无法找回的。大家在设定这类电脑的开机密码时一定要慎之又慎。

四川 龚胜

读者 许伟问：请问“数字签名”是怎么回事？为什么我在Win2000下安装声卡驱动时，提示我需要微软的数字签名？是什么原因？

答： 微软数字签名是微软公司所做的一个对硬件设备的驱动程序的认证，Win2000和WinXP带有此认证。安装驱动的时候如果有此提示，可选择继续安装，一般并不会影响正常使用。所谓“签署的文件”，就是被授予Microsoft数字签署的文件。该签署表明，该文件是与原始文件一样的副本，确认该文件没有被篡改。

四川 龚胜

读者 肇平问：我机子在被人乱动后就出现问题了，进入Windows界面后什么也看不见了！但能从声音方面得知系统已正常启动。请问这是什么原因造成的？

答： 这种情况是初学者常遇到的故障之一。一般是因为显示器刷新频率设置过高导致，你可选择安全模式启动，并对显卡属性作适当调整，然后重新启动即可。如果刷新频率设置正确，就可能是显卡超频了，或显存质量不佳等硬件问题导致。

四川 龚胜

读者 张震问：我的RealPlayer播放视频时有时没图像是怎么回事？此外用《金山影霸Ⅲ》在播放WMV文件时也会出现这种现象。

答： 视频图像无法播出，问题可能出现在以下几个方面：第1是否顺利地安装了显示卡驱动程序和对应的高版本DirectX程序。它们是进行视频播放的基础。第2是试着使用Real和Windows Media Player播放器的最新版，一般可到他们的官方网站下载最新版的播放器，或通过程序自身的升级功能来升级播放解码系统，以保证对最新视频编码格式的兼容性。RealPlayer的下载站点是www.real.com，Windows Media Player的下载地址是www.windowsmedia.com。第3是要确认所播放的视频软件是否完整，如果源文件被破坏了，那么一般情况下也是播放不出来的。

湖南 苏旅

读者 法法问：最近想买台MP3学英语，不知道市面上哪种机器较好，如果买台64MB容量的是否足够了呢？能否扩充？此外相对于磁带复读机而言，MP3播放器有什么优势呢？

答： 对于用来学习英语的MP3播放器而言，在选购时要注意以下几点：1.容量的大小：最低32MB，一般64MB左右最为合适。因为我们不需要对英语听力效果要求很高，一般而言MP3格式的音频文件以32kbps形式存在就可以了，这样1MB容量可保存大约4分钟的语音文件。2.对WMA格式的支持：微软独创的WMA格式和MP3格式相比，可以做到相同效果下更高的压缩率，如容量为2MB以32kbps形式存在的MP3文件可压缩为容量为1MB以16kbps形式存在的WMA文件；对于英语语音而言，两者效果相比差距不大，这样1MB容量可保存大约8分钟的语音文件，无形中就扩大了1倍的装载容量。3.带有复读功能：可实现传统磁带复读机的部分功能，对于英语学习而言是非常好的，但要注意某些机器的复读功能按键不是很结实，容易出问题。4.电池强劲：一般最好选择能实际（注意并不是标称的理论值）支持8小时以上连续播放时间的MP3产品，一般来说采用5号电池的要比采用7号电池的工作效率更高。

其他诸如采用高速USB接口的传输，带有基本信息显示的液晶屏及较为轻巧的体积也是很重要的。至于MP3播放器的其他功能，选购时可酌情考虑。顺便说说：我自己所使用的是韩国MPIO公司出品的DMG 64MB系列，使用起来相当满意，一节1450mA的5号镍氢电池至少能支持10个小时以上（理论上最多可达20小时），同样也支持WMA格式文件，不过主机体积大了一些，但功能还是非常实用的。

相对于磁带复读机，MP3播放器可做到音质稳定不跳音（前提是MP3文件质量要好），携带方便经久耐用。但在复读功能上MP3播放器目前距离正规的复读机还有相当大的差距。因此，如果能买到专门的MP3语言复读机则效果更好，不过目前据我了解的一些MP3语言复读机在功能

中间箱子里是如来千手法秘笈，不过只能挑一种。

待少林寺英雄大会结束之后，再去比武场，就可与玄渡切磋，每次可得3000经验，是升级的好去处。

《詹姆斯·邦德007——夜火》问题集

问：我在玩《詹姆斯·邦德007——夜火》这个游戏，画展的那关如何玩？又不能动警卫，请高手指点。

答：

1.先要给所有的女人拍照，然后二楼的门会开。

2.杀警卫用飞镖，也可以冲过去用拳头打，只要击中一下就可以了，但不能让敌人去触发警报，否则会Game over。

问：我在游戏中走到一个日本式大院里，打破了走廊里所有的窗口，也能看见里面的东西，但就是不能进去。其它地方好像也无路可走。我该怎么办呢？

答： 你仔细找找，应该有一间带水池的房子，旁边有个大石头，石头旁边有电线，电线上面有2个红色的灯笼，打破灯笼，顺着电线就可爬过去。

问：最后一关，在太空里，进入里面之后，有5分钟时间限制，我把4个火箭的一共8个按键都按下，还有铁丝网架上的4个按键都按了，跟着下来就不知做什么好了，有个红色的门（门顶有一行英文），但不能打开，退回这关开始的地方还是给倒计时结束，火箭爆炸。这关应该怎样过呢？

答：大概是你的操作顺序问题吧，先按铁丝网上的4个开关，就可打开火箭的控制板，然后跳到平摊的控制板上，分别拉下8个闸刀，就可解除火箭发射设定，此时，

设计上还不尽如人意，如内存容量过低（大多只有32MB以下容量甚至更低），使用耗电及不支持WMA功能等，希望这些厂商们多多努力，能推出功能更为强大的MP3复读机产品。

湖南 苏旅

读者 Clin问：最近想买台**刻录机**保存资料，请问IDE刻录机的安装和普通IDE光驱的安装是否一样？此外我听说刻录机工作起来大多温度较高，是否需要安装额外的风扇啊？

答：简单地讲，刻录机其实也就是光驱的一种，只不过它具有刻录光盘的作用，在安装方面和普通光驱基本相同。对于民用市场主流的IDE接口的刻录机而言，在确定好刻录机背面的主/从（MASTER/SLAVE）跳线后，将IDE连线接入光驱（主/从顺序由跳线决定，一般最好接在主板的第2个IDE连线主盘接口），然后连上电源线，开机通过自检即可确认安装完毕，具体步骤最好在行家的当面指导下进行。至于刻录机的工作温度，据我所知，以前不少IDE接口刻录机都存在着工作温度较高的问题，但由于厂商的努力和技术革新，许多口碑较好的新款品牌刻录机产品在温度控制方面已取得了一定的进步，刻盘时的工作温度较从前下降了不少。因此，它们是不需要安装额外的风扇进行散热处理的，此外部分刻录机产品还内置了降温风扇，无需外置散热装置。不过即使这样，笔者还是建议不要让刻录机连续进行长期的刻录工作，适当的停机休息无论对机器的使用寿命还是对盘片的刻录质量来说都是有好处的。

湖南 苏旅

读者 大山问：今天刚买到一台**刻录机**，装上了最新版的NERO，在刻录光盘时，为了怕出问题我选择了"模拟刻录"，模拟是成功了，但后来的真实刻录却失败了，特此求救。

答：NERO刻录程序的"模拟刻录"与"正常刻录"是有一定区别的，前者只是模拟，而后者则是真正的控制刻录机光头发出激光束。"模拟刻录"主要测试刻录光盘的过程是否合格及刻录速度是否快，装载数据的硬盘转速是否能满足刻录机的速度需求，系统缓存等其他要素是否合理。"模拟刻录"最大的局限在于，由于无法对盘片进行真正的刻录操作，因此无法真正得知所刻录盘片的质量是否合格，同时刻录机激光头的工作稳定情况如何也不能马上得知。如果在这两方面出现问题，那么就极有可能出现模拟刻录成功而实际刻录失败的问题。建议你着重检查机器内部硬件设备的质量和工作稳定情况，如机箱电源是否稳定运行，CPU有无超频，刻录机是否长期使用并有老化趋势等。同时也可试着更换新版本或其他牌子的刻录软件。

湖南 苏旅

读者 张玲问：近来新买一扫描仪，但**扫描时系统总出现错误提示"内存不足！"**，还要我关闭其他应用程序，奇怪，我的内存可是128MB的啊，难道用来扫描还不够吗？

答：你的电脑在扫描时出现了内存不足的现象，我认为很可能是以下几个方面的原因：第1，Windows本身的原因：Windows操作系统在工作时，不但占用物理内存，而且在物理内存不足的情况下还会主动利用电脑硬盘上的一些剩余空间作为所谓的虚拟内存。因此如果虚拟内存的设置被禁用或硬盘空间不足以提供做虚拟内存时，就会出现上面所提到的内存不足错误，这一点不仅在扫描时会出现，播放一些高质量多媒体程序或运行一些大型3D游戏时也会出现类似的问题。解决的办法就是开启系统的虚拟内存工作状态，同时确保虚拟内存所在分区盘的容量要保持在一个合理的水平（一般是内存容量的2倍以上）。第2，扫描本身的原因，我不太清楚你使用的扫描分辨率是多少，但如果使用了1200×2400甚至更高的分辨率，再加上前面提到的虚拟内存不足的情况，则很有可能因为占用过多系统内存而导致出错现象，对于这种庞大体积的扫描文件，128MB内存无疑显得较为单薄，解决的办法是加装更多的物理内存，或适当地降低扫描文件的实际分辨率。当然，其他诸如病毒干扰和Windows操作系统文件被破坏等缘故，也会导致上述问题的出现。

湖南 苏旅

原来红色的门应该变了颜色，跳到门前，应当就可进入一个通道。从通道对面的梯子上去，就可以了。

问：在机房那关，有名保安和工人在谈话，因为我没有毒刺，冲不进去，又来不及打晕他，警报响了，又躲不开他们，这可怎么办？

答：这里千万不能使用枪械，否则Game over，可使用闪光弹(就是长长的那个罐子)，躲在门边把闪光弹扔进房间，爆炸后，以最快的速度冲过去，用铁拳把那两个家伙打晕，就可过去了。

晶合后院 Tyoni问：如何在《神话时代》中给兵种补血？我经常因为自己的兵没血了而战斗失败！

答：希腊：古典时代选智慧女神雅典娜，有治疗术，可为一定范围的我方部队补血！英雄时代选阿波罗，升级神话科技Temple of healing之后，神庙可为他周围的己方部队补血！

北欧：主神选奥丁，只要你的部队静止不动，就可慢慢补血！

古典时代选择公正之神Forseti，可有疗伤喷泉，你的部队靠近疗伤喷泉，就可补血。另外美貌女神Freyja的神话部队瓦尔基里也能为你的部队补血！

埃及：埃及的牧师能为你的部队补血！

晶合后院 fly

晶合后院 Lyen问：我在玩《无人永生2》，玩到第一大关第二小节，我把所有的人都杀光了，所有的纸条都看了，怎么还是过不去？

答：回到丁字路口，在另外一条街的尽头处的礼包中找到密码破译器（code breaker）。然后拿着密码破译器返回三个信箱处并一直向西走去，然后从写有"忍"字的门进去。使用密码破译器破译在房屋门边的"？"字条，就能完成本任务。

晶合后院 cross



林晓：这里是来信问答栏目，负责人正是偶善解人意、温柔可亲、热情善良的林晓了（坏了，沾上晶合后院的BT作风了，大家只当没看见这句吧）！这个栏目隔期上一次，集中回答读者来信提出的问题。"读编往来"里的"大众论坛"每月上（单数期杂志）开放，"大众闲话"、"小编Online"每期一回，其他子栏目根据具体情况不定期刊登。第一次看"读编往来"的朋友们，搞清楚了没有？这儿不管什么样的栏目你都一定要看啊，每条信息说不定都会给你带来意想不到的收获，前几期的活动可都是现金奖励喔……好了，我就不罗罗嗦嗦地像个唐僧了，看看最近读者来信最关心的问题吧。

广东 孔吉宏

编辑们：你们好！

我是贵刊的忠实读者。我想订阅2003年的《大众软件》，但对于如何订阅及订阅价格还不是很清楚，希望你们能回答我，最好再告诉我汇款的办法。谢谢！

林晓：现在你只能按季度从2003年4月份开始订阅了，读者俱乐部目前不办理跨年度杂志订阅；订阅价格也不再优惠，平邮免邮费。半月刊《大众软件》每期6.8元，月刊《大众游戏》、《大众硬件》每期分别为15.8元和7.8元。当地购买这3本杂志不方便的朋友，还是在读者俱乐部邮购较可靠。

湖北 朱瀚

《大软》编辑部：

我的通信地址半年后会改变，到时我所订阅杂志的邮寄地址能改变吗？需要出示证明吗？我从2002年2月订阅了一年的《大软》，也就是到2003年第1期为止为1年，那我再续订的话，是否非要订2003年第1至第24期才能成为大众软件读者俱乐部的会员呢？望指教。

祝《大软》越来越好！

林晓：你可以要求变更邮寄地址，但一定要在订阅单附言中说明清楚，并出示相应的证明。订阅2003全年《大众软件》或《大众游戏》、《大众硬件》的读者及一次购买晶合互动产品满100元的用户，都可自动成为大众软件读者俱乐部会员。

痴心读者：深海矿砂

我是贵刊的热心读者，但我是在邮局订阅2003年度全年大软的。得知贵刊有了自己的读者俱乐部很高兴，同时我也希望参与其中，但我有几个问题：1.在邮局订阅的读者是否可以参加俱乐部？2.如果可以，我应办理哪些手续？3.如果不行，我是否能寄些易燃易爆物品给各位老小编辑作为春节礼物？

林晓：邮寄易燃易爆物品可是违法行为哦！现在，从邮局、网上或者其他任何渠道订阅杂志的读者，都可将有效订阅凭证或其复印件邮寄、传真或E-mail给读者俱乐部，获取"大众软件读者俱乐部"会员资格，享受会员待遇。读者俱乐部邮政地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室北京晶合互动多媒体软件有限公司收（邮政编码：100036），传真（010）88135594，E-mail为club@popsoft.com.cn，热线电话（010）88135693。第1批会员卡将在2003年春节前发放。

贵州 王昌

林晓：

看到幸运读者将获得的奖品，我很心动。怎样才能成为幸运读者？读了两年大软，我还没有参加过一次TOPTEN投票。我该怎样投票呢？

林晓：大软每期设置10名幸运读者，是随机从TOPTEN选票中抽取的，每个投票者都有机会获得我们精心准备的礼物。TOPTEN选票分上半月的游戏和下半月的热门（工具）软件。参加TOPTEN投票有3种办法：1.信选：按照要求填写每期杂志中所夹的"大众软件读者调查表"并及时寄出（在当期杂志出版后的1个月内都有效），选票放入信封内即可；2.网投：到"大众软件网"投票专区（http://topten.popsoft.com.cn/）进行投票；3.手机投票：进入大众软件短信社区参加投票。3种方法的投票者都将参与抽奖。我们每期还设置了10名"读者评刊幸运读者"，参与评刊的方法与TOPTEN投票相同，但网投是直接在"大众软件网"首页（http://www.popsoft.com.cn/html/popsoft.asp）或者"晶合后院"首页（http://club.popsoft.com.cn/home/）点击评刊标志即可。

告诉我们你的选择，参与投票和评刊，获取幸运礼物！我们期待着你热情的一票。

说明：

- 将此地址抄在信封上
- 填写你的个人资料，字迹要工整，否则寄给你的幸运礼物会被退回。
- 我们将把填好的广告咨询卡送交相关厂商处理。
- 填写TOPTEN选票，实话实说，没人会笑话你的。
- 当期杂志读完后，就填这个吧，免得忘了。

最后，将整个调查表（请别裁剪）装进信封寄给我们。

谢谢！

大众软件读者调查表

请将此表邮寄此地址：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

姓名：____ 年龄：____ 职业：____ E-mail：____
通讯地址：____省____市____ 邮编：____

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的 □铜版纸 □胶版广告中看到
公司（厂家）____产品（技术信息），希望：
□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

GAME龙虎榜 选票

我正在玩的电脑游戏（限填5个，可少选，如有榜评请另附）：
1.____ 2.____
3.____ 4.____
5.____

《大众软件》读者评刊表 2003年第01期

本期你最喜欢的栏目（在相应的栏目前面的方框内打勾，可复选）

□新闻速递	□新品初评	□专题企划	□前线地带
□专栏评述	□实用软件	□晶合通讯	□锋利的盾
□硬件评析	□网络时代	□攻城略地	□在线争锋
□应用心得	□问题交流	□游园惊梦	□有字天书
□读编往来	□游戏剧场	□TOP TEN	

本期你最喜欢的文章
1.____
2.____
3.____
（请填写该文起始页码即可）

本期你最不喜欢的文章
1.____
2.____
3.____
（请填写该文起始页码即可）

网址	www.popsoft.com.cn	读者来信	reader@popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn	广告联系	adv@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn	网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn	发行联系	issue@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn	读者俱乐部	club@popsoft.com.cn

（此表仅为示例所用请勿填写）

天涯海角
戈壁沙漠
在有电脑的地方
就有一本电脑杂志《大众软件》

这是我们的理想，也是读者的愿望。陪伴你从一个电脑盲升级到菜鸟再进阶为高手，看着你对大软从欣喜若狂到不满足现状，然后恋恋不舍地选择更专业更精深的读物，这是我们莫大的快乐和荣幸。没有一本杂志能做到十全十美，适应所有不同需求的电脑爱好者，我们只能在不甚完美中力求完美，像一所普及电脑应用知识和娱乐品位的学校，关注电脑爱好者的普遍需要。

幸运的是，我们有最热情和真诚的读者，是你们给予的信任与鼓舞，支持着我们熬过无数个不眠的工作之夜，激励我们深入研究行业动向、迅捷捕捉业界信息，谢谢你们！

——林晓

2003 大软你好！

来自五湖四海的声音

■整理 未知的路 林晓

英国 伦敦

碧声·吹捧中医

出国以后，我上大软的网站阅读电子版本，有时也会托国内的朋友买了寄过来。大软是那种非常贴近普通读者的杂志，符合像我这种只会用电脑而对技术懂得较少的人的口味。文章的时效性也很强，有很多新信息。希望2003年的大软继续提供好的游戏介绍文章，要比较权威、深入、有见地的那种，不是泛泛而谈的说明。



加拿大 温哥华

gEEk

大软介绍的小工具很多，软件评测类的还有游戏介绍也比较全面。我觉得popsoft可以在网站上借鉴一下cnet/zdnet，版面改得更适合广告商，现在更像图书馆的主页，都是文章链接。祝大软2003年越办越好！

德国 布仑瑞克

Lundy

1998年到2002年的大软都被我带到德国来了。我的朋友们也爱看大软，我尤其喜欢一些晶合实验室出的东西，比较详细，而且信息量很大，看着非常过瘾。不过大软也有缺点，选题上要多想想大家的兴趣，别走极端；幽默很好，但不要失去品位；多介绍些网络知识，可也别忘了上不了网的兄弟……我们想看的是些像硬件评测啊什么的文章，最好是能累死小虫的那种。在这里，问候Walker大叔，俺最想他了，并祝《大众软件》和大软读者们新年快乐！

中国 黑龙江

张拓

每一期杂志都凝结着你们的汗水；大软上每一点细小的改变，作为读者的我都看在眼里，记在心上。我祝《大众软件》越办越好，能与编辑们共同撑起属于我们的一片天空。

中国 河南

王沛

各位编辑，你们辛苦了！使大软更上一层楼不光是你们的责任，我们这些大软的FANS也要参加到大软的建设中来。为了2003年的大软更精彩，让我们一起努力！

中国 江苏

JackLee

希望大软多报道业界（软、硬、娱乐）的生猛内容，我对新奇的生猛的东西更加感兴趣！对于大软2003年的企盼就是页码更多，更加新潮！越办越精彩，芝麻开花节节高！



中国 陕西

王鹏

增加一些游戏周边的内容吧，比如游戏改编为电影或者电影改编为游戏的介绍。祝大软在2003年越办越出色，冲出国门走向世界，让所有的电脑爱好者都知道我们中国的《大众软件》！

中国 山东

王森

希望以后的选票纸张能改进一下，现在的质量实在不好。还有，文章要注意时效性，慢半拍的就不要用了。愿大软能成为世界IT媒体中的精品。

中国 福建

陈新甫

大软比较全面，有内容，有深度。"大众"意味着通俗，但通俗并不等于肤浅。希望2003年的杂志里能看到更多关于软件和游戏制作、发行过程方面的内容，再介绍一些大软件公司的成长经历，包括国外的。我把杂志当作一个来自遥远故乡的朋友，一个陪我走过将来岁月的朋友！

中国 新疆

唐天亮

等待大软的日子是一种期待，一种希冀，并且从这些期待和希望中得到快乐！希望贵刊登些应用软件方面的知识和使用心得，让读者能学以致用；多进行有奖问答活动，扩大影响力，增加读者和杂志间的感情。祝大软2003年发行量再上一个新台阶。

在梦想破碎，冻结的帝都
紧守着爱之灯，活跃的战士们
誓言把生命托予钢铁的少女
将邪恶斩断，伸张正义
奔驰吧
光速的帝国华击团
怒吼吧
冲击的帝国华击团
奔驰吧
光速的帝国华击团
怒吼吧
冲击的帝国华击团

——《樱花大战》主题歌之一《檄，帝国华击团》，于宁翻译

"樱花大战"歌词、诗文有奖大赛作品选登

待到樱花灿烂时

林晓：哪个少年不浪漫，哪位少女不多情！一则《樱花大战》诗歌征集启事，如曼妙的春风，轻轻翻开无数樱花迷的记忆——记忆之海的涟漪中，我们柔声咏唱，任时光消磨，缤纷的樱花依旧心头绽放。

歌词选

林晓：有愿意为这些歌词谱曲的人吗？请和我联络。

李兮——奇迹

樱花，何时落下？
我们，明天就要出发。
Tokyo，Yokohama！
我想去的，有很多地方。

海蓝的天幕下，
SAKURA，你们寂寞吗？

梦想，在前方那么渺茫。
希望的天使啊，
有透明的翅膀！

未来，何时才能发出光芒？
只要有你，
我不再恐惧迷惘。

WA DA SI WA，
SA KU RA，
DE SU。

一定会有奇迹，
只要相信，
以樱花的名义。

WA DA SI WA，
SA KU RA，
DE SU。

一定会有奇迹，
为了明天的希冀，
去努力。

陈宇——神，请再多给我一点

清晨的日光，仿佛你微笑的脸庞。有你的回忆，伴随着快乐和忧伤。在即的别离，止不住心中的纠缠。刻骨的思念，却也不能再有奢望。

不敢注视你的目光，害怕你发现内心的惆怅。

你眼中坚强的女孩，在夜晚独自泪湿枕旁。

神，请再多给我一点，
就算是谎言，也愿意承诺永远。
神，请再多给我一点，
哪怕只是流星划过的瞬间，也不觉得短暂。

一边是柔情，一边是怜悯，你也曾彷徨。

一面是脆弱，一面是坚强，我已不再幻想。

每当看见你凝视那掌中的樱花瓣，
就知道你最终会回到樱花的方向。

诗选

林晓：其实诗也是可以用来唱的，对不对？

隋延杰——渔家傲·樱花

上野春来风景异，樱花飞去无留意。敢问郎君何所忆。上前问，哪里樱花最美丽？

米酒一杯家万里，粉红花絮人依稀。劝君再饮一杯酒。人不寐，何日能随樱花醉！

黄丹蓝——舞

舞，
聆听着圣母院的钟声；
思绪，
随着阿尔卑斯山起伏，
徘徊在灵感的小木屋，
梦境与现实中，
我点燃了忧郁的蜡烛……

舞，
燃情的岁月里没有孤独，
雨水洗礼后的花蕾，
盛开出沧桑与成熟。

舞，
穿越过生与死的大陆，
践踏着失落的痛楚，
却没有机会向你倾诉。

舞，
像拿破仑一样去征服，
让黑暗与罪恶的使者，
都成为我的战俘。

舞，
飞向帝都的残阳路，
歌剧是否早已落幕？
维纳斯的脸上，
是否写满了幸福？

小编ONLINE

今日出场：风行水



大学时候我们决定出一本班刊，主编MM向大家征集班刊的名字，春天的窗外荡漾着浪漫的诗情画意，漂亮的女生和白发的先生都成了我们构思的对象。我颤悠悠地写下了一些字交到了主编MM手上……后来我们的班刊叫"云雀"，而我则对自己写下的字脸红不已……你猜到是怎样字？对，就是"风行水"。因此1个ID会代表1本杂志还是代表1个人，有很大偶然性，这之后的一些故事就更有偶然性了，其中一个就是：半年前可没想到今天会成为一名编辑。

呵呵，不再BT，还是平实地叙述让人定心。大学毕业以后就来到了杂志社，所以大软工龄恰为半年，如今负责"实用软件"栏目。生活中不能离开的是音乐和读书，周末的时候经常会像拾荒一样地去书店买书，实际上已经成为一种习惯，到如今对自己影响较大的作家有路遥、周国平、王小波和帕乌斯托夫斯基；至于音乐方面，怀旧中又有一些宽泛，比较倾向于抒情摇滚（齐秦、Beyond一类的），但从不拒绝好听的音乐。有许多的想法，比如做一名自由软件程序员，或者四处走走，记录一些文字或旋律——好在这些想法至今仍存心中。



林晓：小时候，独生女的我特别喜欢热闹，每次过生日以前会许个愿，希望不用提醒就会有朋友来对我说“Happy Birthday”。那时候想，这样的朋友我要把他当作永远的朋友对待。后来才明白，记得别人生日的人，主动来说Happy的人，未必真的是将对方当作心里牵挂的人，友谊的标准不能那么简单地用生日的一声“Happy”来衡量。可是，我多么希望，人生就那么简单啊！

不知不觉，即将在大软过我的第3次生日了。那会是和往常一样忙碌的工作日，会有个编辑部送我的生日蛋糕，会有同事在分蛋糕时声东击西想方设法把奶油抹在我脸上……不管怎样，出生在寒假的我是不会孤独地度过生日了。

祝福天下拥有友谊的人们！

在黑暗之都，
没有永远的朋友，
只有永恒的力量，
才能给你坚强；
在黑暗之都，
没有永远的朋友，
只有永恒的力量，
才能予你生存的希望！
从虚拟游戏到现实世界，
磨练意志，迎接人生挑战！
——《黑暗之都》游戏宣传词

永远的朋友
（上）

■河北 九戈龙

我打开个人储物箱时，照例地犹豫了一下。我有17件铠甲，它们无一不是精良打造的绝品，随便哪件流传出去都会引起大骚乱。当然它们在防护属性上有所区别，比如银色的“冰陨”可以化解水性攻击90%以上的力量，而红色的“火莲”可以让我在火山喷发中不遭受岩浆的伤害。但因为我自己的防护力已经达到很难受伤的程度，所以这些铠甲所起的作用，只是让我的形象更加完美而已。

那就还用老办法吧。我闭上眼用鼠标随便一点，对符咒攻击免疫的以天蓝色为基调的“海魂”被选中。“唉，其实选哪件也会被她笑话的，谁让我发神经似地改变发型呢？”我喟叹，刚才一时性起服了枚易容丹，把好好的黑短发改成了白色长发。虽然长发在身后披散着很有点飘逸出尘的味道，但星雅一定不会放过这个嘲笑我的机会。

印象中，星雅总是着一袭最简单最普通的道士长袍，除了袍上的太极图案会随她等级的提高不断改变颜色外，她身上实在找不出任何装饰品。我曾送给她几件美伦美奂的铠甲，其中有买的也有抢来的，但她在接受后都放下不穿，而且总是在第2天就找另外一件回送我。

宽松的道袍穿在女性身上，真是可惜了她那曼妙的身材。记得有一次我耐不住好奇，用法术取走了她的衣服——粗略的印象是她没有给自己设定太惹火的尺寸——她竟然要强地关机退出了，我似乎听到她在遥远的另一台电脑前发出尖叫。只是游戏中而已，真不知她为什么会这么紧张。结果她3天都没有上线，直到我在论坛刷了20屏向她道歉的帖子，被版主封杀了发言权，她才回来。

虽然她没有责怪也没有警告我，但从此我再也不敢开类似的玩笑了。

毕竟，她是我最强的，也是唯一的合作伙伴。

而且我们是黑暗之都中，最闻名、实力最强、维持时间也是最长的一对组合。

《黑暗之都》是4个月前面世的一款网络游戏。它混杂中西魔法的设定并没有什么稀奇，画面的精美程度也是一般水平，但它却创造了3天后同时在线人数超过10万和半个月中1天开设1台服务器的两项全国纪录。而这两项纪录都没有它所引起的争论有影响。争论的原因并非是游戏有什么色情内容或者过于惨烈暴力的血腥场面，而是游戏中所特有的绝对PK与信任值升级两项内容。PK本来是网络游戏中禁而不止的恶习，但在《黑暗之都》中，PK却是获取经验值最快的办法，并且杀死对手后，死者身上所有携带的金钱、装备都可以合法地收归已有。除非有法师愿意在1分钟内救治死者（把人救活的法术极其损耗体力和法力），不然死者的帐号就会被注销，玩家必须重新申请1个——幸好，帐号及最初1小时的点数都是可以从官方主页上免费获得的；有时系统也会在游戏中设置一些物品，拿到的话就可获得1个新帐号。

本来，基于对强者的仇恨和生存的前提，这种以PK为主要前提的游戏



久。因为星雅已达19级，在被敌人攻击的过程中经验值不增加，这样，当她达到20级时，系统保护结界消失的瞬间，也就是她被击毙的时候了。

女性ID被攻击持续了大约1周左右，后来被称为"女性绞杀事件"。起因是一些女性ID利用游戏中女性少且因为人天生的保护欲望，主动同一些高手合作。在信任值达到一定程度时，合作高手则偷袭杀死合作者以大幅度升级，从而导致了整个游戏中所有女性均被敌视的局面。直到后来游戏加大了对女性的保护，情况才有所好转。

星雅虽然处在绝对的下风，但始终坚持着，既不回应他们挑衅性的语言，也不出口求饶。

我忽然想起自己刚进游戏时，曾3次在这种情况下被围攻的情景，最后我是躲在一个偏僻的树林里杀了3天毒蛇，才将级别提高到了足以自保的程度。

"这些人渣！"我相信如果不是欺侮新人，他们绝对不会合作的，而且由于一同作战，他们之间已产生信任值。杀死星雅后，他们一定会自相残杀。

不过我没时间等到那时候了。我拔出长剑，在2秒内接下了他们的4次攻击。

"如果你们不想在刚到30级就被我杀死的话，最好早点在我面前消失。"

他们看了一下我的级别，一句话没说就用最快的速度烟尘般消失了。黑暗之都中，实力就是一切。

"以后你跟着我。"说罢，我转身就走。然而星雅却与我背道而驰——不过，最后她还是来到了我的身边。从此，我们在这块黑暗的大地上并肩作战了3个半月之久。我们4位数的信任值，曾让GM怀疑是同一个人的第二ID……

"天呀，我以为你已经丑到极点了。没想到，你还有本事刷新自己的纪录！"星雅的话打断了我的回忆。

尽管在意料之中，我还是气得发出了昏倒的指令。

星雅毫不怜惜地从我身上踩了过去！

"快一点，天狼会的人已经出发半个小时了。"

天狼会是个比较出名的组织，比我们的大风堂稍差一点点吧（当然他们自己是不会承认的）。虽然除了老大天狼外，其他的成员经常更换，但天狼毕竟靠PK同伴获得了相当可观的经验值。

系统今天早晨在车迟镇投放了一副铠甲，据称是防卫物理攻击极其有效的"金汤"。我要去抢过来，这不仅仅因为我喜欢收集铠甲，重要的是我最擅长用手中的"天裂"巨剑进行物理攻击，当然不能让如此重要的防御武器落入他人之手。天狼下手去抢，要对付的人用脚趾也可以想出来。

我急忙爬起身，追向星雅。"星儿啊，记住绝对不要手下留情，一定要用最大范围的攻击术。天狼那家伙最喜欢让手下群殴了，等我们打完他的手下，他可能早跑了……"

"原来你不光头发白了，唠叨起来也像个老太婆了。"

如果不是看她走到空地上停下来，我一定会再次昏倒的。

我追了过去，在她身边站定。

她一动也不动，静如这游戏中的贴图。

我却知道真实的她正在敲击键盘做飞行符咒。这种时候她是没有任何防御力的，我提高警惕注意四周的动静。

一张符咒从她手中燃烧，四周的景物在回旋气流中变得模糊了，我和她一同飞到了空中。

"如果刚才我给她一剑……"一个危险的念头忽然跳到我的脑海里。我冲着屏幕甩甩头，想甩掉它。"4位数的信任值可以让我的级别到什么程度呢？"这个念头却依然顽固地继

应该很快产生玩家自己的组合或集团来互相抗衡。可是，《黑暗之都》却设定了相应的制约体系：信任值升级制度——每两个人之间都有个信任值，陌生人为零，敌人是负数，敌意越深数值越大。相对的，并肩作战的人之间信任值就会高，配合得时间越长、默契程度越高，彼此的信任值就会越高。但是，如果两个信任值为正数的人发生PK，信任值就会成级数地乘上一般的经验值，使获得的经验值成为惊人的数字。

这个制度使得人人自危，谁也不敢相信别人。正是这个制度使该游戏被许多人认为不适合18岁以下的青少年。然而，谁也没有想到，这种争论反而使得该游戏空前热销。

所以，我和星雅在《黑暗之都》中长达3个半月的合作，是多么难得啊！

3个半月前，我利用杀死第二ID的办法，已经达到仙人级别，但被系统回档，实力减弱了一半。虽然级别也还算很高，但我有点郁闷。在无聊四处闲逛时，我遇到了星雅。

那时星雅刚到19级，还处于系统的"婴儿保护期"。为了避免新玩家刚出生就被PK的情况，系统对20级以下玩家自动设置了强大的保护结界，攻击他的人会被系统判为自身受到百分之百相同力量的攻击；而20级到30级的人，则被系统自动免于比自己高10级以上人的攻击。

4个小伙子当时正困住星雅痛殴，虽然攻击力会被完全反击回来，但接近30级的他们知道，结界维持不了多



续着。我松开鼠标，用力给了自己一个耳光。每天星雅至少有几十次杀死我的机会，但她没有。她是这个游戏中我唯一可以完全信任的人，我怎么能有这么卑鄙的想法?

屏幕上的景物渐渐清晰了，我们落到地面上，车迟镇的大石碑就在眼前。在这个可恶的游戏中，只有地点之间才可以使用飞行法术。

天狼果然设好了埋伏。

我挥动长剑，轻易拔开几起物理攻击和土系性质的法术——天裂剑本身对土系法术免疫，然后挡在星雅身前，用铠甲承受下所有的攻击。符咒类的攻击对“海魂”甲无效，剩下几个法术也只是让我的生命值稍微下降了一点点。

在天狼埋伏的人发动第2次攻击之前，我已经扑了上去。

4秒钟过后，屏幕上只剩下我和星雅两个人站着。

我毫不客气地将地上散落的金钱收起；他们的装备也算不错了，但还不放在我的眼里。等我都收拾好了，却见星雅已大步流星地向镇内走去。

一路上狼籍遍野，看来“金汤”铠对人们的诱惑力还真不小。不过，独来独往的人实在难以应付天狼会这样的团体。

还没到镇中心的投放地，我已经看到街对面走来的一群人。他们都佩戴天狼会特有的标志，领头一身金甲的人正是天狼。看来他已经得手了。

“风君，星雅，你们来晚了。今天我高兴，不想再开杀戒，你们还是请回吧。”



天狼的阴险早有耳闻，我冷冷笑道：“脱下铠甲，饶你不死。”

“太夸张了吧？你最拿手的物理攻击已对我无效了。算了吧，我还是很疼你的……”他的话刚在屏幕上出现，整条大街就已被无数个炫目的法术铺满了。

他低估了我们。就在他胡说八道时，我和星雅都注意到了他身边法师处于施展法术的挺直状态，早已做好了应对准备。一个强有力的防护结界随着星雅的吟唱在我们周围张开，恰好挡住了所有的攻击。我扑入人群，展开了近身战。

一群武士和佣兵涌来，其中竟有几个级别3位数的家伙。但我毫不畏惧，用巨剑展开最有效率的搏杀，宁可挨上几刀，也不肯退后一步。

星雅动也不动，她又在书写符咒。

几乎没有人能在我剑下走上第2招的，我总是一剑就将人砍得失去抵抗，直到“当”的一声巨响，我砍上了一个坚固无比的铠甲。

对方的身体连晃也没晃一下，反而一拳将我轰得飞起。

“金汤”铠和天狼的攻击力果然名不虚传。

我扫了一眼生命值，竟退下1厘米之多。我咬牙换上了附有水系法力的“冰刺”剑，心中暗叫：星雅这个笨蛋在做什么呀！

《黑暗之都》中，每个符咒都用几个字母代替，书写的方法就是打开符咒后迅速在键盘上敲出代码，威力越大的符咒所需击打的字母就越多。像飞行符咒，需要打出210多个字母才能写完。

我回手一剑刺倒一个溜过我身边试图攻击星雅的敌人，又转手砍向天狼。天狼不躲不闪，挨了我一剑后又一拳轰过来。

我的身体再次向后飞，落到了星雅脚下。

这次生命值竟下去了1/4。

天！看来“金汤”铠不只防备物理攻击那么简单，一定还可以加强攻击力。

“不要让星雅写完符咒，你们去攻击她，风君交给我了！”天狼连私聊都不用，就那么直截了当地发出命令。

“休想！”我大叫。再次用身体挡住了一轮攻击；巨剑挥舞，砍倒了几个冲得最快的战士。



天狼慢慢地走近。

看来“金汤”铠在攻击防御上的加强，是以牺牲机动性为代价的。

真不知再挨几拳会是什么后果。我正苦笑着，星雅握紧的拳头骤然松开，一团耀眼的火焰腾空划过。

她完成了符咒，正在使用！

屏幕在剧烈震动，一条条裂缝割开了画面。

这是使用符咒来呼唤地震的土系终极法术“地动山摇”！

巨大的山石从天而降，顷刻间整段街道面目全非。多亏我的“海魂”铠对任何符咒都免疫，否则，我将同天狼他们一样葬身于巨石之下。

这样高的法术，代码一定有上千吧，怪不得星雅要书写如此长的时间。总算战斗结束了，我与星雅松了口气。

忽然，巨石冲天飞溅，天狼缓缓地从地下站了起来。

我看了他一眼，“你是自己脱下铠甲后走呢，还是死在这儿后让我帮你脱下来？”

他已在法力的攻击下丧失了绝大部分防御力，如果不脱下这严重影响行动的铠甲，恐怕连逃跑也没有机会了。

金光一闪，天狼将铠甲扔下，身形疾退。屏幕上留下他死要面子的老套说词：“不要得意，等圣者之塔开通的时候，我会让风君你好看的！”

（未完待续）

英雄 HERO 短信游戏

制作公司：空中网
发行/代理：空中网
产品类型：短信角色扮演
上市日期：2002年12月5日
服务热线：010-68083018
网址：www.kongzhong.com

根据张艺谋同名电影《英雄》独家授权制作的短信游戏《英雄》已经面市。发送短信A到3355，选择你喜欢的剑客，就可开始游戏。这款游戏，是《英雄》以外的《英雄》，从主人公小时侯的成长经历开始，功夫和剑法相生相克，玩家够聪明就可通关刺秦。游戏随时随地意境阑珊，描写真切，玩家能切实感受到电影《英雄》的豪情气概和壮观场面。而且不用担心费用超支，包月每月6元。





1.玩家赤膊上阵，最具超快感：

玩这款手机短信游戏的感觉，很像男子追求女子，不管过程有多苦，那快感销魂的一瞬始终牢牢吸引他，使他获得无穷动力。此间妙味，当局者自知，不足与外人道。

2.智取的格斗系统完善，最富现场感：



以智取胜的格斗系统设置了残剑、飞雪、无名、长空等主人公的独门武器。每人都拥有9招独特必杀技。这些必杀技需要玩家在游戏过程中不断学习，领悟，并且环环相克。熟练的玩家可连续使出连环必杀技，招数之间的相克造成玩家之间的斗智斗勇决不亚于任何格斗游戏!

游戏以第一人称进行，当你进入游戏，仿佛身临其境。选择不同角色，经历场景、故事、人物都不同，一个人物打穿下来，更像回味了一遍惊天动地的电影。

3.游戏精彩，情节盎然：

剧情模式和战斗模式结合，用户既可在游戏中斗智斗勇，也可通过选择决定主角的情节命运，感受《英雄》荡气回肠的故事，游戏多线性分支情节弥补了电影《英雄》单一结局的遗憾。



选择了人物，进入游戏，你不知道前面有什么人、什么事情、什么场景在等待你。也许会发生一场杜鹃泣血的爱情故事，也许天下大事在你千钧一发的决策后，开始改弦易辙……

4.主人公性格最具特色性：

几个主角分别拥有不同的技术、学到不同的必杀技、经历不同的故事。

飞雪：喜欢踏雪而行，一剑刺出，万点雪花。使剑之人才能领略飞雪逼人的美貌。

无名：10年练1剑，10年练1杀。10步1杀，例无虚发。

长空：迎风仗枪，以1敌10。

秦王：胸怀天下。

5.最富有意境的场景描写：

漏天亭，雨萧萧。瓦青青，雾萧索。每颗棋子都沾着水，每座亭中，都有棋客对弈。雨水滴落的细声，交错着棋子移行的清脆，最质朴的人性，交错着最无情的剑。雨滴，凝结。摇摇欲坠，而杀气，似乎隐藏在这水滴中。

6.多情节故事，最富有悲情主义色彩：



这不是一场悲剧，是一场充满悲情主义色彩的烟花，每个人的生命都努力地积聚了力量，腾空，灼热的身体擦着冰冷的世俗和空气，绽放，开出大而绚丽的烟花。把天空映得灿烂，他们不是凡人，每个人都是江湖的英雄：热烈、奔放、大胆、侠肝义胆。据说，三千个凡夫俗子才出1个英雄。

剑意彷徨，人在天涯。谁能知晓，剑客内心中的感慨呢?



7.让最凄美撼心的爱情击中你：

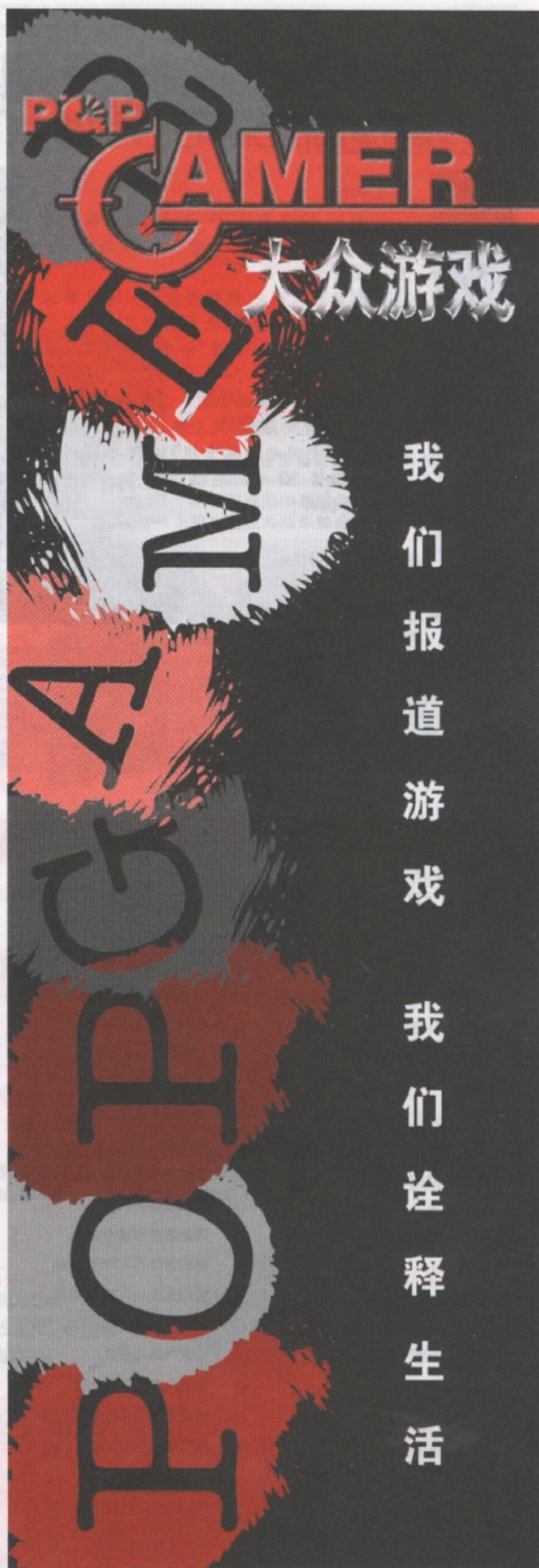
暗香浮动，人约黄昏。飞雪残剑，人不离人，剑不离剑。

爱情也会发生在你身上，开始是纯净的，后来因为有了江湖，变得和它一样莫测，有了杂质，沉沉浮浮。再后来，就像经历了一场激烈的武斗，心脏被雪亮的剑刺中。回忆起来，却是一场生命的死而复生。



广告索引

企业名称	广告内容	页码
智冠电子	游戏软件	封面
游戏新干线	游戏软件	封面拉页
DELL	电脑	封底
晶合时代	游戏软件	封三
第九城市	游戏软件	封二
摩托罗拉	手机	首页
江苏兰德数码	游戏软件	2
天人互动	游戏软件	3
国研科技	游戏软件	4
中广亚	游戏软件	5
新天地	游戏软件	6
新天地	游戏软件	7
晶合时代	游戏软件	9
DELL	电脑	10
金山公司	杀毒软件	11
明基	显示器	13
万向通信	游戏软件	14
海飞丝	洗发液	17
高科软	培训	19
讯怡创新	主板	21
金恒生	电脑	23
《大众游戏》	出版物	99
《电脑教育报》	出版物	100
晶合时代	邮购中心	100
正普	软件	101
大众软件读者俱乐部	征订	102
京里仁	软件	103
亚太弘艺	游戏软件	103
万众合力	软件	104
昱泉国际	游戏软件	105
晶合时代	游戏软件	106
晶合时代	游戏软件	107
北通电子	游戏外设	108
上海育碧	游戏软件	109
上海育碧	游戏软件	110
上海育碧	游戏软件	111
寰宇之星	游戏软件	113
寰宇之星	游戏软件	115
寰宇之星	游戏软件	117
激动传媒	游戏软件	125
国研科技	游戏软件	147
国研科技	游戏软件	149
国研科技	游戏软件	151
国研科技	游戏软件	153
国研科技	游戏软件	155
国研科技	游戏软件	157



大众软件读者俱乐部

大众软件读者俱乐部会员特惠大搜捕现在开始啦！

想和更多的会员一起 happy 么？
想体验更多的 fun 吗？
为了给你最 fit 的服务，
快快成为大众软件读者俱乐部的 VIP 吧！



邮发代号：82-726



邮发代号：82-727



邮发代号：2-952

注：2003 全年度期刊订阅已经结束，从 2003 年三月份开始重新接受订阅

我怎样才能成为会员呢？

A 读者在俱乐部消费 200 元以上者成为会员，消费 500 元以上者成为 VIP 会员
B 读者也可以汇款 50 元成为会员，或者汇款 100 元成为 VIP 会员

大众软件读者俱乐部经典产品回顾

目录	类型	原价	特惠价
《另类大富翁》	游戏	38 元	10 元
《盟军敢死队 2 详尽攻略本》（附盘）	攻略	28 元	10 元
《大软指南－工具篇》（附盘）	工具书	29 元	10 元
《魔力宝典 2.0 版》（附盘）	攻略	20 元	10 元
《半条命－团队力量》（附盘）	攻略	24 元	15 元
《八龙神传说》（共 6 册）	漫画	52.8 元	25 元
《新编辑部故事》（共 3 册）	漫画	22.8 元	15 元
《万智牌——大战役》（附盘）	小说	28 元	10 元
《万智牌——兄弟之战》（附盘）	小说	25 元	10 元
《传奇宝典 1.6 版》（附盘）	攻略	25 元	25 元


石器宝典 4.0 28 元



魔兽争霸 3 24 元



五子爆笑棋 19.8 元


美女梭哈 19.8 元

点卡类

商品名称	零售价	优惠价
石器时代 620 点	30	27
石器时代 1060 点	50	45
魔力宝贝 450 点	30	27
魔力宝贝 777 点	50	45
龙族 300 点	35	31.5
龙族 500 点	47	42.3
千年 60 小时卡	25	22.5
天上碑 700 点	35	31.5
天使月卡	35	31.5
霸业储值卡	29	26.1
圣者无敌月费卡	35	31.5
倚天 120 小时卡	28	25.2
古龙群侠传 300 点	19	17.1
科洛斯月卡	38	34.2
大秦悍将 40 小时卡	20	18
精灵 150 点	15	13.5
精灵 300 点	30	27
传奇 128 小时卡	35	31.5
传奇 168 小时卡	48	43.2

应用软件类

商品名称	零售价	优惠价
豪杰超级解霸 3000(标准版)	38	34.2
FlashMX 从入门到精通	38	34.2
PHOTOSHOP7 全攻略	38	34.2
网页、网站设计五件套	45	40.5
平面、三维设计六件套	45	40.5

教育软件类

商品名称	零售价	优惠价
挑战小学数学奥林匹克名师导学(5CD)	128	115.2
小学奥林匹克趣味数学 III 套装 XP 版(10CD)	128	115.2
中学理化实验(4CD)	48	43.2
高中英语听力大全	38	34.2
初中奥林匹克趣味数学	78	70.2
小学套装 XP 黄金版(9CD)	128	115.2
初中套装 XP 黄金版(13CD)	148	133.2
高中套装 XP 黄金版(8CD)	108	97.2

游戏软件类

商品名称	零售价	优惠价
阿玛迪斯战记	59	53.1
科洛斯之暗黑魔影(精装)	45	40.5
轩辕剑 4+ 卧虎藏龙	119	107.1
轩辕剑 4(标准版)	69	62.1
新绝代双骄叁(标准版)	69	62.1
创世纪战 III－西风狂诗曲正传	69	62.1
生化危机:枪下游魂	48	43.2
闪电行动:抵抗力量	49	44.1
魔兽争霸 3:混乱之治(英文版)	108	97.2
三角洲特种部队 4:近战突击队	48	43.2
暗黑破坏神世纪珍藏版	158	142.2
幻灵游侠 2.0:宠爱一生(精装)	49	44.1
盟军行动:抢滩前线	48	43.2
罗刹	48	43.2
四海兄弟	69	62.1
第七夜	69	62.1
英雄传说 IV－朱红的泪	69	62.1
双星物语 A 版（或 B 版）	69	62.1

以上邮购的产品，均需另付 5 元邮费，另外，如须购买点卡类产品请留联系电话！更多产品请来电、来信查询，我们将统一以 E-mail 方式给予回复！



邮局订阅款汇至：北京市海淀区亮甲店 130 号恩济大厦 413 室 晶合互动收
邮编：100036，联系人：王亚平，客服电话：(010)88135693
客服信箱：club@popsoft.com.cn。
银行电汇：可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，
账号：0200080909006604454 开户行：工行翠微路支行营业室。







總動員
www.pet520.com

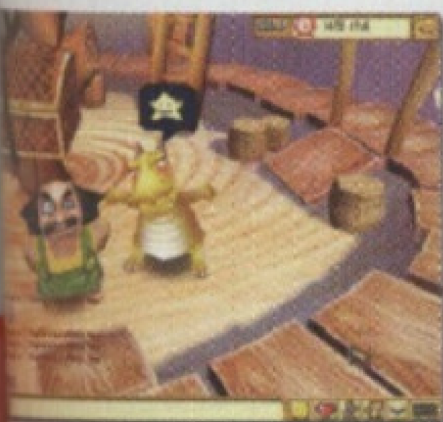
3D怪兽变变变 上天下海总动员

越变越多 越变越怪 越变越猛

一窝怪兽任你搭配 自订造型酷到不行 练级进化天下无敌


昱泉国际

昱泉2003
年度大作







Tom Clancy's RAINBOW SIX 彩虹6号™

盾牌行动





《盾牌行动》确认登陆中国大陆，中国香港总决赛中国地区选拔赛呼之欲出！

大受好评的《彩虹六号》系列的正式第三作已决定在中国大陆地区发行，制作公司还是大名鼎鼎的红暴小组（RED STORM）。本作除保留了彩虹系列爱好者一贯钟爱的所有特点外，还做了很大的改进，采用了最新的UNREAL引擎技术。现在游戏的大概上市日期初步定为3月与欧美地区同步发售！

为了配合整个游戏在亚太地区的宣传，《盾牌行动》亚太地区总决赛也决定于4月在中国香港举行，并且中国大陆地区的选拔赛也会在2月份敲响锣鼓，被选拔出来的4位勇士也会赴港参加最终的决赛为国争光！



《幽灵行动之石破天惊》1月登上货架

原本定于12月上市的《幽灵行动：石破天惊》，由于需确保汉化的质量而被延期至1月发售！

《石破天惊》是继《沙漠之鹰》后，百万级游戏作品《幽灵行动》的第二部资料片，游戏以2009年的古巴为背景，随着军事独裁主义的灭亡，10年中，国内的第一次自由选举活动在大毒枭的控制下变成了一场混乱。幽灵部队，作为美国绿色贝雷帽中精英分子，被派送至古巴作为联合国维和部队。此行的目的在于摧毁古巴的叛乱分子，并保证古巴公开选举工作的顺利进行。



创世纪战III 第

西风狂诗曲正传 THE WAR OF GEN



西风再起，英雄辈出！
韩国里程碑式经典战略角色扮演大作第二篇章！
《西风狂诗曲》正传，最新续篇即将登陆！
血与泪的历史又翻开了一页！

2002年，由育碧软件全力引进汉化的韩国著名游戏《创世纪战III》在国
到了广大玩家的热切欢迎。作为广为玩家所熟悉的《西风狂诗曲》
III》以其细腻的画面，悦耳的音乐，动情的庞大故事背景深深

而育碧软件在推出第一部之后，马上就开始着手于《创
化工作。作为新春贺礼，预计游戏将于春节期间在全国
育碧软件将依然秉承第一部时的优良传统，
大家一个惊喜！



育碧咨询

相马左之助：金城武领衔主演

特大号外！！！

以战国时代为背景，人世间最绚烂的幻魔大战已经展开！

鬼武者®

经过长期的准备，育碧软件与CAPCOM联手推出的年度超白金大作《鬼武者》简体中文PC版的制作汉化工作已经接近尾声。目前，育碧软件的相关人员正在对游戏进行最后的中文化整合，游戏预计将于2003年春节期间推出。

同时，游戏将发行标准版和豪华版两个版本，标准版定价为69元，而豪华版定价暂时未确定，但是考虑到广大玩家的承受能力，豪华版将会在价格给于玩家一定的优惠。而赠送的礼品也将有CAPCOM原厂提供样本，并且经CAPCOM总公司质量确认。

另外，原先游戏预定为8CD，在经过了育碧软件和CAPCOM高级技术人员的共同努力下，在对游戏品质无任何损伤的前提下将对游戏容量进行最大的压缩。虽然最终无损压缩后的CD数还未可得知，但将肯定大大小于8CD。

“第六天魔王”织田信长已经将他邪恶的触手伸向了雪姬，你还在犹豫什么……

CAPCOM

与你的宠物共建一个虚拟空间，让你的生活体验无限真实感受

全球知名的桌面宠物培养类游戏《宠物情缘》系列已开发到第5作了，为了保持与世界同步，育碧软件已定于1月发售此系列游戏的2个版本分别为《宠物情缘之我爱猫猫》篇和《宠物情缘之我爱狗狗》篇，顾名思意也就知道分别是以猫猫和狗狗作为2款游戏的主题，相信可以满足每一个宠物爱好者的需求！

微软经典游戏，育碧独占！

Microsoft game studios

就在近期，育碧软件与世界权威软件商微软达成协议，将在国内全权发售微软公司出品的一系列高品质游戏。目前即将在国内先期推出是微软的五款经典游戏，它们分别是血色苍穹、帝国时代黄金版、疯狂摩托2、潘多拉魔盒和星际游骑兵。这5款游戏的售价均为49元，将于2003年1月稍晚时间在全国上市。

EVERQUEST®
The SCARS OF VELIOUS™

无尽的任务

■晶合实验室

晶合实验室郑重提醒：

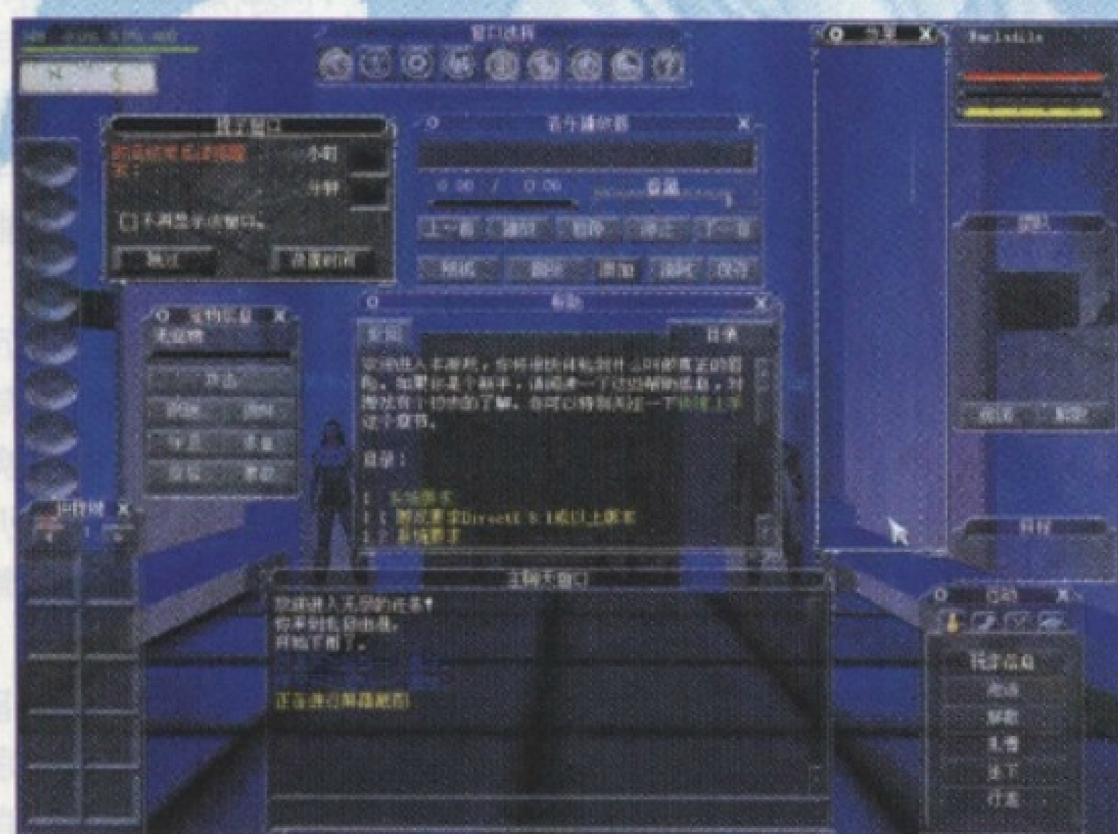
意志品质薄弱、无持之以恒精神的读者不要尝试本游戏；
有黑夜恐惧症的读者不要尝试本游戏；
有3D游戏恐惧症的读者不要尝试本游戏；
“路痴”的读者不要尝试本游戏；
玩惯了武侠文字MUD游戏的读者最好不要尝试本游戏；
玩惯了日式卡通型游戏——“石器”、“魔力”等的读者最好不要尝试本游戏；
玩惯了韩式PK型网络游戏——“天堂”、“传奇”等的读者最好不要尝试本游戏；
…………
……

以上决不是危言耸听，只是善意的劝告，因为我们要面对的是一个“完全不同”的网络游戏，如果你确信要进入这个“无尽的世界”，请在精神上、身体上都作好充分的准备，那么，我们现在就开始了。

《无尽的任务》也许是我们见过的体系最复杂的游戏，只有UO可与之相比。游戏中有5块被海分隔的大陆，上面共有13个城堡。玩家有14个种族可以选择，同时还对应着15种职业，虽说因种族不同，可选的职业会有所限制，但大家想想，组合起来也至少有几十种选择。同种族同职业的玩家还可以选择完全不同的信仰（游戏中有16个“神”可以信仰，根据种族职业的不同，选择信仰也会有所限制），信仰的选择会对玩家的发展产生不同的影响。不同种族、职业的玩家初始出现的城堡当然也会不同，初始的耐力、力量等参数当然也不同，关于种族、职业、信仰、出生地的详细解说请见后文。

随着网络的普及，读者朋友们能见到的网络游戏越来越多，但像《无尽的任务》（Ever Quest，以下简称EQ）这样系统设定既繁杂又严谨的并不多见。这么讲并不存在着褒贬的意思，像《石器时代》、《魔力宝贝》这样的游戏亲和力强、上手容易，给玩者带来很多的乐趣，韩国出品的网络游戏虽有些模式化，但也会吸引玩家们孜孜不倦地投入。

但EQ的设定同这些网络游戏完全不同，玩惯了其他类型上手简单的网络游戏后，再玩EQ时会有个明显的适应、理解过程。EQ的游戏体系十分完善也更加仿真，默认是第一人称主视角（可按“F9”改变视角，玩家可选自己最适应的那种），你所感知到的世界就是你眼前所看到的，穿街走巷就如同打Quake，如果Quake类游戏玩着也犯晕，那要玩好EQ还真得多下些功夫。


我来到这个世界时正值黑夜。


一眼望不到边的大森林。

大家看看旁边的图，这就是一个新手第一次进入游戏时所面对的，大大小小10几个窗口，我们只是把位置调了一下，让它们不互相遮盖就是了。

每个窗口都有明确的标题，这里我们就不再一个个说了，最上面中间的“窗口选择”无疑最重要，点击上面的按钮后画面里的其他窗口都可以自由打开或关闭，每个窗口都有其快捷键，这里也不一一详述了。

大家仔细观察一下应该能发现，有些窗口是不能关闭的，比如左侧的法术窗口和右侧的玩家个人信息、团队信息等，这些都很重要。能关闭的窗口，玩家只要保留“主聊天窗口”和“行动窗口”，一般来说也就够了。

游戏中的地图体系也同大家普遍接受的不同，无法利用游戏自有的设定来查看地图，玩家在游戏中有“感知方向”这种技能，当这种技能级别很低时，玩家的方向标就会不停地旋转，无法判定具体方向，也无法感知自己的具体位置。这种设定给玩家的感觉就真像来到了一个完全陌生的世界，你根本连北也找不到，职业行会、食品商店、银行等重要地点完全要靠自己寻找。对于一个新加入EQ的玩家，熟悉自己所在的城市是第一步工作，也是最重要的，这个工作可能要花几个小时甚至更长的时间。

在现在的游戏都以亲和力强上手容易为招牌的时候，EQ这种设定既是对玩家的考验也是对游戏本身的考验，对玩家的考验就在于玩家是不是能打破心目中已经成型了的网络游戏模式的禁锢，尽快融入到游戏当中，对于游戏的考验自然是这游戏能不能有足够的魅力让玩家坚持玩下去，直至登堂入室、融会贯通。

好了，不再多说了，EQ虽难玩，应该也难不倒广大肯下功夫的读者，而接下来的“EQ新手生存指南”、“EQ新手练功指南”、“EQ城填地图”等内容会尽量为大家提供所需的帮助。游戏如其名——无尽的任务，我们也没有办法将游戏中所有的东西都讲解一番，同时考虑到篇幅的限制，本专题只是针对初级玩家的（10级以前），我们把你领进门，以后该怎么修行那就是你自己的问题了。

EverQuest

EQ新手生存指南

请注意，本章节的内容只是生存指南，而不是练功指南，换句话说就是讲除了杀敌练功以外大家必须掌握的生存常识。希望大家在杀敌练功之前就将本章节所讲的内容了然与胸，只有生存下来才会有发展，这是不会错的。

玩家根据所选种族、职业、信仰，会出现在不同的城堡中，玩家进入游戏的第一要务就是熟悉自己所在的城市，说白点儿就是明白干什么要到哪里去。

玩家采用主视角（默认视角）进行游戏时，移动的控制方法就如同Quake类游戏一样，具体的键位可以自己设定，但请注意移动方向和你的主观视线并不一定一致，你可以抬头望天、低头看地，明确这一点对你以后的行动（比如说昂头攻击飞行的怪物或是游泳）大有好处，这里不详细解说了，玩家请慢慢体会。玩家从比较高的地方落下会摔伤甚至摔死，而某些地点建筑间落差很大，这一点也要注意。玩家在从一个场景进入另一个场景时，画面会静止不动，配置差的机器静止的时间更长，大家要耐心等待。

玩家身上（按“I”键打开玩家状态窗口）都会有一把最初级的武器，法术系职业可能还会有一些基本的法术卷轴。除此之外还会有一封“介绍信”，作用是把你介绍给你所选职业的行会，你的第一件事就是拿着这信给行会里指定的NPC（用鼠标右键按住信一段时间就可以看到内容，看物品的说明也是用这种方法。左键按起信点击指定NPC会出现交易窗口，按“确定”就可以，给NPC物品或和玩家交易都是用这种方法），那NPC会接纳你进入行会，同时给你一件最基本的防具，还会增加少量经验值。当然不去找行会而直接去杀怪物练功也可以，不过不建议你这么做，因为这行会实际上就像你家一样，你在那里可以学到所需技能买到所需物品。

EQ中人物的技能繁多，有像“单手利器”、“单手钝器”这样的攻击技能，也有“加速施法”这样的魔法技能，不同职业还会有特定的职业技能，除此之外，还有“钓鱼”、“制箭”这样的生产技能和“乞讨”、“游泳”等辅助技能，这么多技能实在无法一一讲解，很多技能在使用过程中会增长，升级后的技能点建议先保留，以待级别高了以后学习其他有用技能。

EQ中人物的装备也很繁杂，从头到脚有近20件，这些装备等有钱了可向城里的商人买（当然也可以自己学做），但购买前一定要注意，大部分装备是有种族、职业限制的，买的时候要先看清了。

EQ中的钱有4种——白金币、金币、银币、铜币，白金币最值钱，4种货币依次以10进位。玩家在最开始时身无分文，要赚钱最简单的办法就是变卖杀死怪物所得的战利品，一般说，怪物都生存在城堡之外，找到城堡的门就可以去打怪物练功了，不过我却劝你不要急，先在城里转转熟悉一下环境，俗语说磨刀不误砍柴工嘛。

游戏中的人物会渴会饿，这就需要有食物有水，人物初始时会有20个单位的水和食物，正常情况下支持玩家练到5级毫无问题。但也要有所准备，先找到卖食物和水的商店，等消耗光了现找可不太妙。

对于NPC商人，靠近后用鼠标右键点击他（她）就可以弹出所卖物品的列表，即可进行交易。用左键点某个人再按“H”键可以和这个人交谈，可能会得到一些提示，也可能接到一些任务，注意他的谈话，有些关键词用“[]”括起来，用这些关键词回答他可以得到进一步的关键信息。如果输入关键字对方没反应，也可以多输几个字，比如“XXXX是什么？”等，也许对方就会回答你。完成任务会得到奖励。

EQ中有明显的昼夜分别，虽说精灵一族有夜视能力（在夜里看到物体的能力），但火把等照明之物对于游戏者来说还是需要的。火把在很多商人处都有的卖，等有了钱最好买个备用。而且即使有火把或有夜视能力，视野还是会大受限制，所以不建议在夜里去不太熟悉的场景，太容易迷路了。

大家还应该注意到，每个人的行囊只有8个格，已经有2个放了食品和水了，剩下的6个可放战利品，虽说很多物品可叠加着放（最多20个），但总量也有限，而能够携带的战利品正是赚钱的关键。如何能让自己的行囊多装一些东西呢？这就需要向商人买背包（这里的背包是通称，包括各种盒子、口袋），背包只占行囊中1格自己却有8个格（小的4个格），自然可多放很多东西，建议有了钱后尽快买些背包，当然也不需要多买，一来初期也不用太多，毕竟要花钱买，二来杀死某些怪物也能得到背包。同时还要注意，每个人的总承重有限度，虽说超过了还能装，但会减敏捷。

钱多了自然是好事，但钱也有分量，带在身上太沉了，到了高级别不幸身亡后还会有损失。4种货币虽然有明确的比价，但却不能自动兑换，所以还是到银行兑换后存起来比较方便（因为各种货币的重量是一样的，所以兑换成高等货币大有必要）。拿起低级的货币放到高级货币的栏里就会自动兑换。

玩家在游戏中的绝大多数“行动”都有特别的指令，这一点请看“行动窗口”，第一栏中的“玩家信息”可以看到目前场景有多少玩家以及他们的大致信息，“邀请”和“解散”是组队时用的，“扎营”算是本游戏的一点特色，游戏中没有“退出游戏”的选项，要想退出游戏，就先坐下（Ctrl+S），然后扎营（Ctrl+X），扎营要花大概30秒的时间，那种被怪物围攻想退出游戏了事的方法是不能用了。第二栏主要是一些生产技能和辅助技能，像“钓鱼”、“乞讨”和“感知方向”什么的。第三栏中是物理攻击指令，根据职业种族和自身所学会有一些差异。第四栏是一些特别的设定，相信大家一看就明白。

游戏中的法术学习和使用也有些特色，玩家得到法术卷轴后并不代表你已经学会法术了，要把卷轴抄到魔法书上才算学会（打开魔法书的快捷键是Ctrl+B，然后把卷轴拖拽过去）；学会了也不代表你马上就能使用，要想使用还必须记忆魔法，打开魔法书，将要记忆的魔法拖拽到法术窗口中才行。抄写魔法和记忆魔法要花费一定时间，游戏中会用逐渐缩短的进度条显示。法术型的玩家在杀敌之前一定要记忆好法术，等和敌人打起来再记就来不及了。法术的施放也需要时间，并不能瞬时完成，大家也一定要注意。

另外，每个城中都有“缚灵者”，来到一个新的城堡而且想定居的话请与之对话。

最后要说的是，绝对不要在城里攻击NPC人物，除非你对自己的实力有绝对自信并想和全城人为敌。对于低等级的玩家来说，城里绝大多数NPC有“秒杀”你的实力，去攻击他们不过是嫌自己命长而已。另外，攻击不仅仅指用武器去攻击，对NPC使伤害性法术哪怕只是像吟游诗人吟唱的混乱之音这样的辅助攻击手段也会被认为是主动攻击，这一点特别要注意。

EQ新手练功指南

EVERQUEST

网络游戏自然少不了练功这一块，不过EQ的练功升级有其特别之处。首先人物升级后力量、敏捷等参数并不会增长，增长的是生命值、进攻和防御；其次EQ升级较为困难，但升级后实力感觉提升了一个档次，很多原来打不过的怪物都可以轻松摆平。1～5级的玩家从城门口出去就可以找怪物练功了，建议不要离城太远，至少要让城在你的视野内。

组队练功是个不错的选择，不过最好不要和等级同你相差太多的玩家组队，队内成员最好是肉搏型和法术型的都有，这样战士们在第一线用武器攻击，法师们在后面使用法术攻击，吟游诗人、牧师等在旁使用辅助性手段，这样配合很合理。最后要记住，不管你是什么职业，都要做和自己职业身份相称的事，战士们躲在后面“蹭”经验值会被人瞧不起，法师们太“勇敢”也会给队内其他成员或旁观者带来困扰。

在攻击怪物之前首先要评估怪物，方法是用鼠标右键点击怪物的名字，这时会显示评估结果。评估的字有6种颜色，白色字显示表示双方实力差不多；深浅两种蓝色字显示表示怪物比你稍弱；绿色字显示是指怪物实力比你差的多；黄色字显示表示怪物实力略强于你；红色字显示表示怪物实力远强于你。

评估完并不等于你马上就可以去攻击了，你还要留心一下怪物的攻击特性。这攻击特性是我们自创的词汇，这里解释一下具体意义：很多怪物只要你不主动攻击它，它是不会攻击你的；还有些怪物会主动攻击你，如果你实力比它差很多，最好别靠过去；另有些怪物虽不主动攻击你，但当你攻击它周围的同类怪物时也会来攻击你。至于哪种怪物属于哪种类型就完全靠大家的经验了，这可是关系到生死存亡的大事。讲到这里相信大家就明白了，不主动攻击你也不会拉帮结伙的白字或蓝字怪物是最好的练功对象，杀死绿字的怪物不长经验值。

想攻击怪物只要靠近它按“A”键，然后用鼠标左键点击它就可以了，当然也可以对它使用杀伤性或辅助杀伤性法术。法师型玩家要小心一些，有些法术是大范围的，波及到周围的其他怪物也会进攻你，如果自己实力不济就会很麻烦，所以使用法术时最好先观察一下周围。在同怪物的搏斗过程中，主聊天窗口会不停地显示你是否击中怪物或造成多少伤害，怪物是否打中你或造成多少伤害也会显示出来，这两类信息会用不同颜色的字显示出来，一目了然。

如果打不过敌人，当然可以选择逃跑，但10级以前死亡不会给玩家造成任何损失，所以逃跑并不是个最好的选择，而且如果不能很快逃到NPC守卫（对NPC守卫的利用后文会讲到）附近，逃跑基本是徒劳的，敌人会穷追不舍，被怪物追打会造成更大的伤害，你很快会晕倒并最终死亡。你也不能指望其他玩家救你，有些战术就是拖着怪边跑边打，别人不好判断你是在“诱敌深入”还是在“亡命天涯”，而打别人正在打的怪属于抢怪行为是被禁止的。而且如果一方对怪的伤害超过50%那么经验就会给那个人，别人一点也得不到。

杀死怪物后会得到一定的经验值，用鼠标右键点击怪物的尸体可进行搜索，会得到各种各样的战利品，在战利品上点击右键就自动收到自己的行囊中。如果杀怪后自己的损血也很多，那最好找个相对安全的地方打坐回血，当然有牧师什么的治疗就更好了。

城堡内和城门口会有很多NPC守卫，有些定点不动，有些来回巡逻，野外的某些建筑（比如哨塔之类）也会有NPC守卫把守，这些守卫真正有利用价值的是城门守卫和野外守卫。如果你被怪物追杀，可尝试往守卫身边跑，大多数守卫的实力相当强，灭掉那些怪物不成问题。

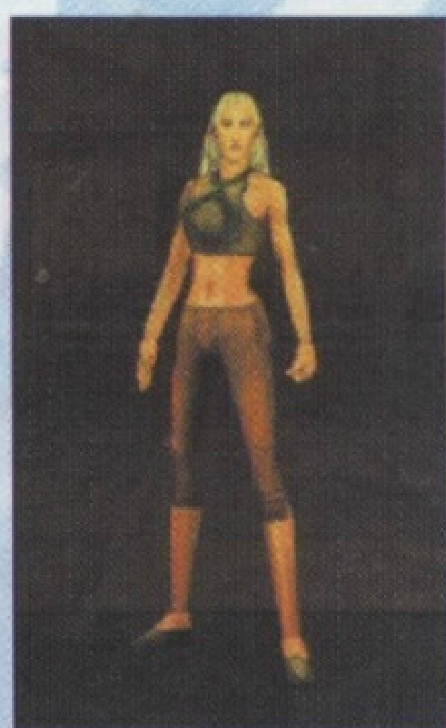
凡事有一利必有一弊，守卫的表现有时也会让你头痛，比如说在野外的守卫活动范围很大，经常会发生他和你抢怪的事情，你费了半天劲儿将怪物打得没血了，他过来一刀剁死，你一点经验值都得不到。被守卫打死的怪物也不会留下尸体，这样连战利品也没了，真让人哭笑不得。在守卫身边作战时，不要使用大范围的负面法术（吟游诗人的很多歌曲也属于这一类），不然守卫会当你是敌人一起灭掉。

5级以后的练功实际上和5级以前区别并不大，之所以单独讲是因为练功地点改变了。玩家到5级以后，在最靠近城堡出口这个场景里已经不太容易找到“合适”的怪物打（因怪物等级普遍低于你，打了也不长经验值），这样就要到离城堡远一点的地方去冒险。从原来的练功地点一直往边缘走，也许很快就能到达新场景。到了新场景也不要着急着就开打，还是要先熟悉熟悉怪物，看看大致有什么种类、实力如何、会不会主动攻击等。还要看看周围有没有野外商店什么的，如果有，卖战利品就不用跑回城堡了。还要看看有没有在野外巡逻的NPC守卫，原因前文已经说过，这里不提了。



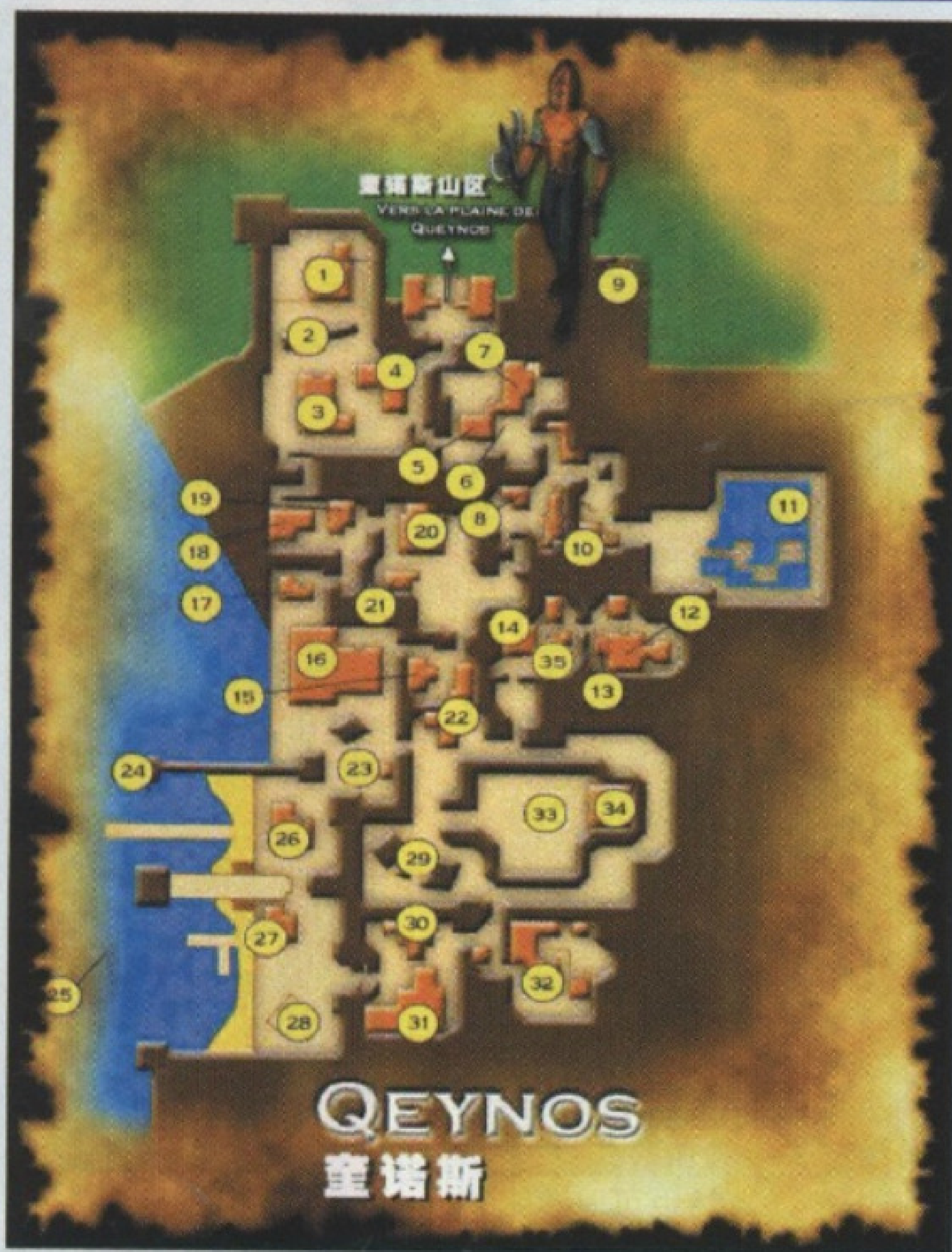






EverQuest

EQ城镇地图



1.武术家行会，卖僧侣的武器、袋子和绷带。
2.通往地下墓穴。
3.通往盗贼行会，可以买酒精类物品和酿酒桶。
4.销售食物。
5.卖矛类武器和武器模具。
6.销售金属和宝石。
7.有几个NPC。
8.销售各种类型的靴子。
9.由此可进入地城。
10.卖钝器和牧师、圣骑士的魔法。
11.牧师、圣骑士行会。
12.幻术师、魔术师、巫师行会，卖魔法和巫师装备。
13.销售魔法、药剂、书籍等巫师装备。
14.银行。
15.税务大厅。
16.旅馆，酒馆，销售酒精类货物和酿酒桶。
17.卖中型皮甲和小裁剪模具。
18.卖中型链甲和全身铠甲模具。
19.吟游诗人行会。
20.卖各种袋子和陶器。
21.卖各种钝器、弓和制箭工具。
22.销售中型钢甲、链甲、皮甲和盾牌模具。
23.卖大型链甲、皮甲和大型盾牌。
24.驶往艾露丁的客船。
25.通往地下墓穴。
26.销售钓鱼用具。
27.港务局。
28.销售食物和一些烤制用具。
29.卖布甲、小裁剪工具、斧头和矛类武器。
30.卖酒精类商品和酿酒桶。
31.销售食品。
32.牧师、圣骑士行会。
33.卖布制防具。
34.战士行会，卖各种武器，在此合法地进行玩家对战。
35.缚灵者。

1.卫士大厅。
2.卖酒，酿造材料，食物和其他物品。
3.鞋和袋子商人，缚灵者。
4.药水和水晶商人，高质量矿石、大小砖块商人。
5.大衣甲和缝纫工具商人。
6.酒、食物和其他物品，酿造桶。
7.食物和烘培材料，烤箱。
8.锻造书，大型链甲图样，武器部件模具，锉刀模具和其他模具。
9.卖各种武器。
10.卖大型链甲，锻造炉。
11.卖稀有金属和珍贵宝石。
12.卖各种武器，锻造炉。
13.卖食物和其他物品，烤箱。
14.卖食物和其他物品，各种武器、酒。
15.商人，卖魔法。
16.巨魔暗骑士行会。
17.卖酒，小型装甲模具，钓鱼用具。
18.制箭材料商人。
19.战士行会，卖武器和酒。
20.食物和其他货物商人。
21.衣甲和缝纫用具商人。
22.银行，贩卖磨刀石、黏土、矿石、锻造锤、武器模具、酒、食物和其他书、烹饪材料、药水和水晶，酿造桶和烤箱。
23.酒馆。
24.小板甲商人，锻造炉。
25.小链甲和各种武器商人。
26.巫师、法师和幻术师行会，该职业物品商人。
27.牧师行会，钝器商人。
28.亡灵巫师和暗骑士行会，该职业初级装备商人。
29.卖各种法术。
30.小皮甲、图样和工具包商人。
31.盗贼行会，盗贼武器商人。
32.卖酒，酿造桶。
33.宝石商人。
34.小板甲和盾模具商人。
35.卖酒，烤箱。
36.酒类商人。
37.有两个NPC。
38.图样商人。



1.牧师和圣堂武士行会，钝器、牧师和圣堂武士法术商人。
2.德鲁依和游侠行会，铁矿、蔬菜、德鲁依武器、德鲁依与游侠法术商人，锻造炉和烤箱。
3.皮甲和图样商人。
4.陶轮和烤箱，制箭和制弓装备，武器模具。
5.药水和水晶。
6.盗贼行会，酒、酿酒桶商人。
7.无序祭司。
8.银行、战士工会，卖各种武器商人。
9.旅馆，缚灵者。
10.锻造炉。
11.渔货和袋子商人。
12.食物和其他货品、渔货商人。
13.半身人祖母。
14.制陶器具。

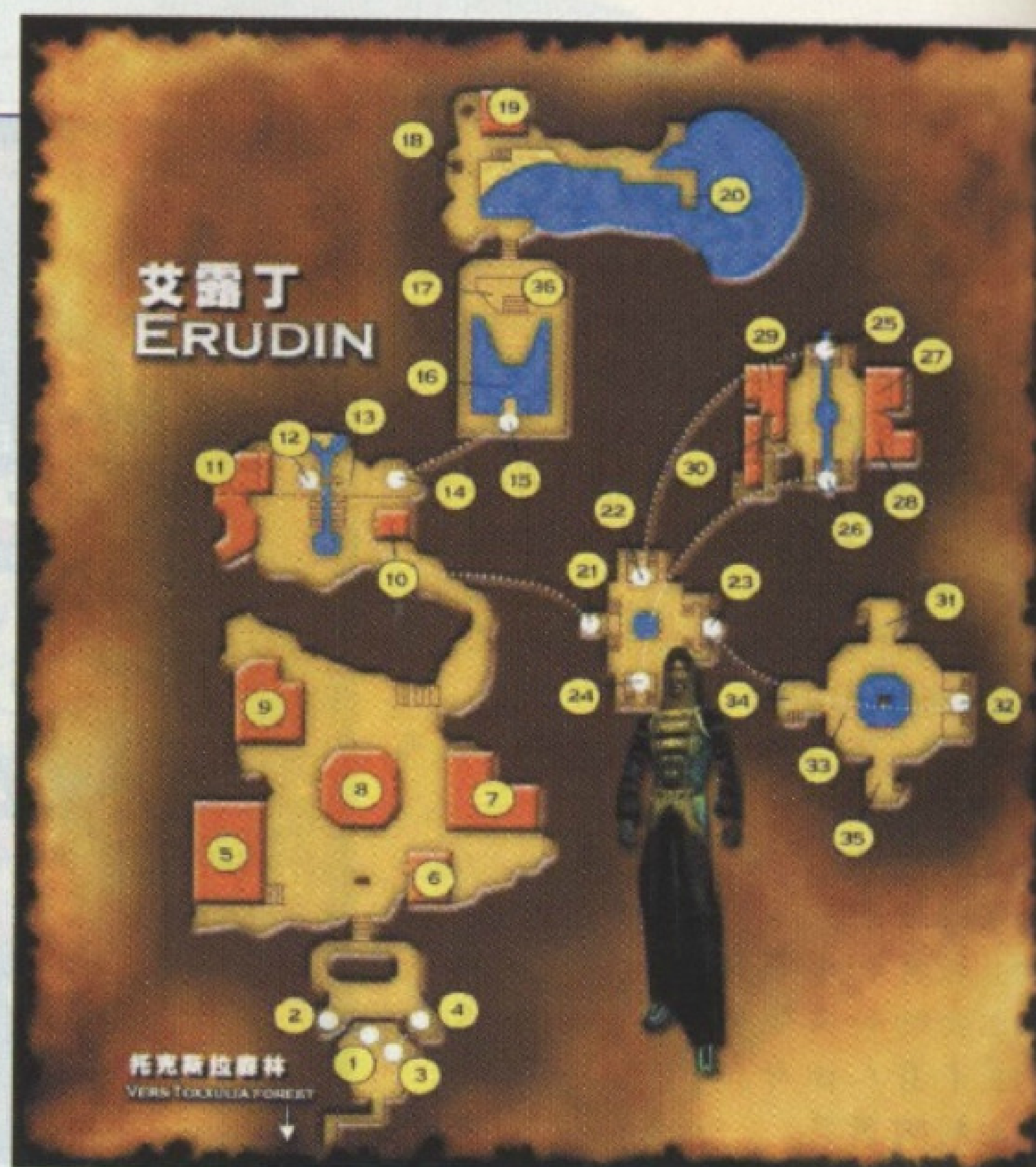




1.酿造材料商人，卖酒、袋子，酿造桶。
2.战士行会，武器和烹饪材料商人。
3.卖武器、防具等很多东西，锻造炉。
4.无序祭司，食物和货物商人，烤箱。
5.萨满巫医训练师，医疗袋和武器商人，缚灵者，萨满巫医和训兽师法术。
6.萨满巫医和训兽师训练师。
7.银行。
8.暗骑士行会，矿石、磨刀石、黏土和武器商人。
9.卖珠宝、药水和水晶、武器商人，织布机，烤箱。



1.圣堂武士行会，出售部分圣堂武士的武器及护具。
2.出售各种酒类饮品和酿造工具。
3.旅馆。
4.出售食物和各种盔甲靴子，各种宝石、稀有金属和模具。
5.食物商店。
6.牧师行会，出售部分钝器类武器。
7.出售剑类武器、缝纫用具、轻型皮甲及工匠设计模具以及陶艺类制造工具。
8.出售各类链甲、板甲和各类武器盾牌，武器模具图纸。
9.银行。
10.钓鱼用品商店。
11.可以进行钓鱼活动，可以买到食品。
12.出售各种衣物及缝纫用品、宝石，有织布机。
13.幻术师行会，相关基本法术出售。
14.魔法师行会，相关基本法术出售。
15.传送至行会大厅。
16.巫师行会，相关基本法术出售。
17.缚灵者。



1.传送点，通往2。
2.传送点，连接1。
3.传送点，连接4。
4.传送点，通往3。
5.旅馆，销售袋子和盒子。
6.卖酒类商品、食物，酿酒桶和烹饪书籍。
7.牧师，圣骑士行会。
8.销售种类齐全的魔法和施放魔法所需的宝石。
9.卖食物、袋子、盒子、酿酒桶。外面卖小型布甲、陶器、烤箱和织布机。
10.销售中型链甲和钢甲。
11.牧师、圣骑士行会。
12.可传送至艾露丁宫殿。
13.任务NPC。
14.可传送至艾露丁码头区。
15.Portside Gate到达点。
16.传送点。
17.祭司。
18.销售烹饪用具和食品。
19.卖袋子和盒子。
20.驶往奎诺斯的客船。
21.传送点。
22.通往25。
23.通往32。
24.通往26。
25.通往22。
26.通往24。
27.销售各种珠宝。
28.卖珠宝、药剂和魔法石。
29.银行。
30.卖袋子。
31.巫师行会。
32.通往23。
33.销售魔法商人。
34.魔法师行会。
35.幻术师行会。
36.缚灵者。



1.卖魔法卷轴。
2.巫医行会，可以买到卷轴和魔法物品。
3.卖钢铁和陶质项圈。
4.卖食物和陶器等商品。
5.银行，祭司，盗贼行会，可以买食物和投掷武器。
6.钓鱼用具。
7.卖食物、烹调用具和陶器。
8.卖食物和酒，还有陶器和酿造设备。
9.卖布甲、皮甲和裁剪用具。
10.卖酿酒桶、酒精类商品和一些矿石。
11.销售大链甲、钢甲、武器和制箭用具。
12.卖钝器、医药包、药水和一些水晶。
13.卖酒精类商品、锻造设备、大钢甲模具、大盾牌模具、锻造锤、大链甲模具和一些食物。此外还可以在这里学习技能。
14.战士行会，可以训练技能，买到武器。
15.缚灵者。



1.亡灵法师和暗骑士行会，卖魔法卷轴和基本物品。
2.邪恶战士行会，可以学习相关技能。
3.邪恶盗贼行会，可以学习相关技能。
4.锻造及修补工具，设计图纸和模具。
5.牧师行会，出售钝器，只有通过这里的密门才能前往下层的盗贼行会。
6.武器店。
7.卖钝器类武器。
8.鞋店。
9.袋子，食物和饮水，吟游诗人的乐器。
10.幻术师，魔法师和巫师行会，学习职业技能，卖魔法卷轴和法师装备。
11.阿科农动物园。
12.银行。
13.珠宝商店。
14.出售各式轻型护具、各类武器盾牌，食物和饮水。
15.各种酒类。
16.出售各种弓箭材料。
17.战士行会训练所，战士武器商店。
18.出售食物和饮料，鱼饵和宝石。
19.轻型护具店，出售模具。
20.王宫。
21.祭司，卖食品。
22.钓鱼用具，服装及缝纫工具。
23.缚灵者。



1.战士行会，卖各种武器。
2.小盾和各种武器，锻造炉。
3.小皮甲商人。
4.风暴卫士之厅，可学技能。
5.酒和肉馅饼商人。
6.剑和制箭材料，缚灵者。
7.卖酒，酿造桶。
8.无序祭司。
9.袋子商人。
10.药水和水晶商人。
11.卖小靴子、小衣甲、制陶材料，烤箱。
12.公会。
13.卖钝器和利器，小链甲和板甲，小板甲和盾模具，武器模具，稀有金属和珍贵宝石，锻造炉。
14.银行，投掷武器商人、采矿材料。
15.卖宝石、普通武器、布甲等。
16.矿锤。
17.宝石商人。
18.牧师行会，卖钝器、食物和货物。
19.圣骑士行会。



1.销售食物。
2.卖制箭用具。
3.祭司。
4.卖盒子。
5.卖各种武器。
6.销售大型盾牌。
7.暗骑士行会，除学习技能外还可以买到各种武器。
8.销售食物，烤箱。
9.可以买大型皮甲和布甲，卖各种武器。
10.可以买大型钢甲和链甲，卖大型钢甲和盾牌模具，锻造锤。
11.巫医导师，卖钝器和一些炼金术物品。
12.销售食物、酒精类物品和酿酒桶。
13.银行。
14.卖大靴子、裁剪模具，织布机。
15.巫医行会，销售魔法物品和各种武器。
16.卖钝器、矿石和大链甲模具。
17.卖食物。
18.战士行会，销售各种武器。
19.缚灵者。

1.升降机，出售食品和陶艺制作图纸，住宿旅馆。
2.出售金属防具及酒类饮品。
3.出售精灵食物和杂货。
4.主要出售精灵酒和宝石。
5.荒废的平台。
6.分上下两部分，下部分为战士公会，上部分出售金属矿物及精灵食物。
7.出售各类酒精饮品。
8.出售中等盔甲模具，板甲以及食物和少数其它货物。
9.升降机。
10.出售各类酒精饮品。
11.银行。
12.游侠行会，可以买到魔法卷轴。
13.德鲁依行会，可以买到魔法卷轴。
14.冶炼所。
15.出售链条甲和板甲。
16.旅馆，出售部分武器防具及生活用品。
17.吟游诗人行会，商人。
18.升降机。
19.商人。
20.盗贼行会，可以买到魔法卷轴。
21.旅馆、缚灵者。
22.出售各种成品、半成品弓箭，还包括部分游侠的魔法卷轴。





1.亡灵法师行会，出售初级亡灵的装备、书籍和部分宝石原料。
2.出售各种快速攻击的象牙原料武器。
3.出售各种亡灵巫师用的布衣和拼皮防具，部分制弓和炼金原料。
4.出售各种食物。
5.出售高等级亡灵巫师魔法以及尸体保存原料。
6.出售炼金器材、药水、宝石。
7.出售各种中等身材轻型护具，缝纫工具和各种金属线。
8.PVP竞技场，此地可以进行合法的玩家对战。
9.出售亡灵法师魔法。
10.Iksar隐者，这里可以学习很多语言。
11.出售各种卡比利斯铸造的盔甲及盾牌，金属。
12.出售武僧防具。
13.战士行会和训练所。
14.出售各种食品。
15.锻造铺，出售打造工具和刀剑模具。
16.出售刀剑类武器。
17.箱子、背包。
18.出售各类食物。
19.出售中等身材布制护具，缝纫工具，设计图纸。
20.出售中等身材皮制护具，纺织机。
21.出售野外生存装备。
22.出售钓鱼用具和制弓用具。
23.出售各类陶器制品，屋外有烧陶炉。
24.武道家行会，武道家训练所，出售初级武道家装备，有Iksar王国的历史书籍出售。
25.出售丝织或鬃毛类护具。
26.Haggle公爵住所。
27.出售食物。
28.出售精制食品，各种烹饪工具和书籍，外屋有烤箱。
29.出售炼金类物品，包括各种宝石及工具。
30.银行。
31.萨满巫医、暗骑士行会，出售初级职业护具及魔法卷轴。
32.缚灵者。



1.卖食物和其他物品，烹饪书。
2.圣骑士行会。
3.圣骑士和牧师行会。
4.食物和其他物品商人。
5.卖酒，酿造桶。
6.中型衣物，锻造炉。
7.银行，宝石商人。
8.制陶草图和衣甲。
9.卖食物和其他物品。
10.制箭和制弓材料，烤箱。
11.卖食物、肉馅饼，酿造桶。
12.卖稀有金属、宝石和书。
13.卖食物和其他物品。
14.守卫之屋。
15.城市大厅。
16.吟游诗人行会，卖投掷武器和乐器。
17.卖矿石、武器、黏土、磨刀石、锻造装备，锻造炉。
18.酿造材料商人。
19.盐渍物品。
20.战士行会，锻造炉。
21.衣甲商人。
22.法师、巫师、幻术师行会，卖魔法、宝石。
23.卖药水、水晶和杂货
24.武道家行会。
25.空屋。
26.卖酒，酿造炉。
27.铁匠，制陶材料。
28.战士训练师。
29.战士行会，卖各种武器，锻造炉。
30.销售各种钢甲、链甲和各种防具模具。
31.销售各种食物模具和工具、酒精类饮料。
32.销售酒精类饮料。
33.销售各种酒精类饮料。
34.销售皮革护具和制作皮革护具的相应工具、模具。
35.无序祭司。
36.销售钓鱼用具。
37.驶往费德维尔的客船。
38.销售食物及酒精类饮料。
39.缚灵者。销售食物、饮料、普通武器、布甲、指南针及一些杂物。
40.销售各种生锈武器。
41.上楼后穿过一个暗门进入另一个房间可以买到食物。
42.销售各种武器及武器模具。
43.销售各种酒精类饮料。
44.船员卧室，空的。

各种族对照一览表

种族	力量	耐力	敏捷	灵巧	智慧	智力	魅力	特殊能力	缺点	可选职业（加值点数）	可选起始城市
野蛮人	103	95	82	70	70	60	55	猛击	无夜视	驯兽师（20）、盗贼（30）、萨满巫医（30）、战士（25）	哈勒斯（Halas）
暗黑精灵	60	65	90	75	83	99	60	隐藏 夜视	邪恶	牧师（30）、幻术师（30）、魔法师（30）、亡灵法师（30）、盗贼（30）、暗黑骑士（20）、战士（25）、巫师（30）	尼瑞克（Neriak）
矮人	90	90	70	90	83	60	45	夜视 方向感	无	牧师（30）、圣堂武士（20）、盗贼（30）、战士（25）无神论者、地狱公爵	卡拉丁（Kaladim）
博学者	60	70	70	70	83	107	70	无	无夜视	牧师（30）、幻术师（30）、魔法师（30）、亡灵法师（30）、圣堂武士（20）、暗黑骑士（20）、巫师（30）	艾露丁（Erudin）
地精	60	70	85	85	67	98	60	夜视 工艺	无	牧师（30）、幻术师（30）、魔法师（30）、亡灵法师（30）、圣堂武士（20）、盗贼（30）、暗黑骑士（20）、战士（25）、巫师（30）	阿克农（Ak'Anon）
半精灵	70	70	90	85	60	75	75	夜视	无	吟游诗人（25）、德鲁依（30）、圣堂武士（20）、游侠（20）、盗贼（30）、战士（25）	费尔威泽（Felwithe）自由港（Freeport）克勒辛（Kelethin）奎诺斯（Qeynos）
半身人	70	70	95	90	80	67	50	隐藏 夜视	无	牧师（30）、德鲁依（30）、圣堂武士（20）、游侠（20）、盗贼（30）、战士（25）	大河谷（Rivervale）
高精灵	55	65	85	70	95	92	80	夜视	无	牧师（30）、幻术师（30）、魔法师（30）、圣堂武士（20）、巫师（30）	费尔威泽（Felwithe）
人类	75	75	75	75	75	75	75	升级快	无	吟游诗人（25）、牧师（30）、德鲁依（30）、幻术师（30）、魔法师（30）、武道家（20）、亡灵法师（30）、圣堂武士（20）、游侠（20）、盗贼（30）、暗黑骑士（20）、战士（25）、巫师（30）	自由港（Freeport）奎诺斯（Qeynos）
蜥蜴人	70	70	90	85	80	75	55	夜视 游泳 快速回复	会被其他种族追杀	驯兽师（20）、武道家（20）、亡灵法师（30）、暗黑骑士（20）、萨满巫医（30）、战士（25）	卡比利斯（Cabilis）
巨魔	130	123	70	70	67	60	37	夜视 猛击	邪恶	驯兽师（20）、暗黑骑士（20）、萨满巫医（30）、战士（25）	奥格克（Oggok）
洞穴巨人	108	109	83	75	60	52	40	夜视 快速回复 猛击	邪恶	驯兽师（20）、暗黑骑士（20）、萨满巫医（30）、战士（25）	格洛波（Grobb）
猫人	90	75	90	70	70	65	65	夜视 缓降术 潜行	无信仰	吟游诗人（25）、驯兽师（20）、盗贼（25）、萨满巫医（30）、战士（25）	沙瓦（Shar Vahl）
木精灵	65	65	90	80	80	75	75	夜视 搜寻粮食 隐藏	无	吟游诗人（25）、德鲁依（30）、游侠（20）、盗贼（30）、战士（25）	克勒辛（Kelethin）



EVERQUEST

后记

我们在玩过一个游戏以后，经常会用“好”或者“坏”来评价，但这种评价方法并不科学，尤其是对象《无尽的任务》这种有极深内涵的游戏，这种游戏玩家只能说喜欢和不喜欢、接受不接受、适应不适应，有人说这个游戏可以玩一辈子，我觉得这也不是夸张，而对于这种“可以玩一辈子的”游戏，国内的大多数玩家还存在着一个适应的过程。

“给点儿专业精神”，这句话在这里并不是笑谈。对于《无尽的任务》这样上手比较艰难的游戏，玩家应该有更多的投入，也许很快就能体会那“苦尽甘来”的感觉。

我们无法判断这款游戏的市场前景，我们也不想评论中国玩家在玩网络游戏时存在的种种误区，我们只想说，让玩《无尽的任务》成为中国的网络游戏玩家一个新的开始。

1996年《大众软件》有这样一期封面：一名端着枪的热血战士，怒吼着向面前的两头野兽猛烈射击。其身后的背景中则有万千钢铁战车隐隐浮现——这是一幅在当年看起来多少有些令人热血沸腾，但现在看来似乎又隐约有点怪异的画面。它的画风有些粗糙，原作者的美术功底也很有限。但每次看到它，我都能感受到那个已经有点陌生的时代：在那个时代，游戏这个行业前卫摩登得让我们透不过气来，仿佛只要有创意和激情，我们离游戏业的世界大同并不遥远。这幅画就是《血狮——保卫中国》的宣传主题画。

多少年来，但凡是失败的国产游戏作品几乎都被冠以“又见《血狮》”的“美名”；有些局外人甚至恶意地戏称：只要将《血狮》的源代码印出来，附上《编程宝典：程序员常见的10万个错误》，就可以卖到各大学当教材了。《血狮》已经是烙在国产游戏历史上一块无法磨灭的印记。如果说它曾是中国玩家心中的一个伤疤，那么现在，它则成了一个符号，一个代表着中国游戏业某段历史的符号。这样说并非毫无道理，这款游戏在当年创造了游戏未发行就收到40 000份订单，在游戏发售第一天就售出18 000套的惊人成绩。是谁让高销量和低品质这完全对立的两方面微妙地走到了一起？这就要说到曾经是尚洋市场部经理的吴刚——《血狮》故事的缔造者。

中国游戏人物 吴刚

■本刊记者 Littlewing





儿时的吴刚。

起步

与吴刚的结识是一次很偶然的机会，记者在同事的OICQ上看到了一个叫做“十一月的雨”的名字。“十一月的雨（November Rain）”正是记者最喜欢的歌曲之一，就这样，记者认识了同为摇滚乐迷的吴刚。与以往记者接触过的公司老总不同，27岁的吴刚在工作之余依然保有年轻人的那份热情和朝气。即使是在每天工作10余个小时的繁忙期，他也会抽出那么一两天时间放松自己，去钓鱼、爬山、读书，或者与朋友谈天说地。用吴刚的话说——“不喜欢被拘束，我喜欢玩，我觉得那样才是我的生活。游戏是我喜欢的一项工作，我也把工作当成一种乐趣。”对吴刚的采访就在这种朋友间聊天的轻松气氛中开始了。

说起吴刚与电脑游戏不解的缘分，要追溯到1990年。刚上高中的吴刚很喜欢玩游戏，经常在学校的机房一玩就是一天。1992年，17岁的吴刚开始自己编写软件，就在现在的高中生们谈论F4或者谢霆锋的花边新闻的年龄，他有了自己的公司——幻想空间软件公司。其实最开始写软件，吴刚最大的收获莫过于可以代表学校，参加各种计算机比赛而躲过令人厌烦的考试，抑或长时间占据机房玩自己喜欢的游戏。不久，他开发出了一款在DOS上实现图形效果的软件——Boy Windows。这款软件连续几年在连邦工具类软件销售排行榜上名列前茅，也被中国软件行业协会评为优秀新产品奖——那一年他读高三。

遗憾的是公司有了盈利之后，吴刚与合作伙伴产生了矛盾，公司随之分崩离析。之后吴刚曾经两次成立公司专门开发软件，但都以失败告终。当然，这与他的年龄不无关系，但一次次的失败为他后来的发展积累了宝贵的经验。在最后一次失败的创业之后，吴刚终于明白了自己应该选择的方向——**“我不要做个对自己没有把握能力的程序员了，我要接触市场，我要掌握自己的命运。”**



吴刚近照。

在这个信念的引导下，吴刚果断放弃了他所熟悉的程序员工作，转而进军市场。

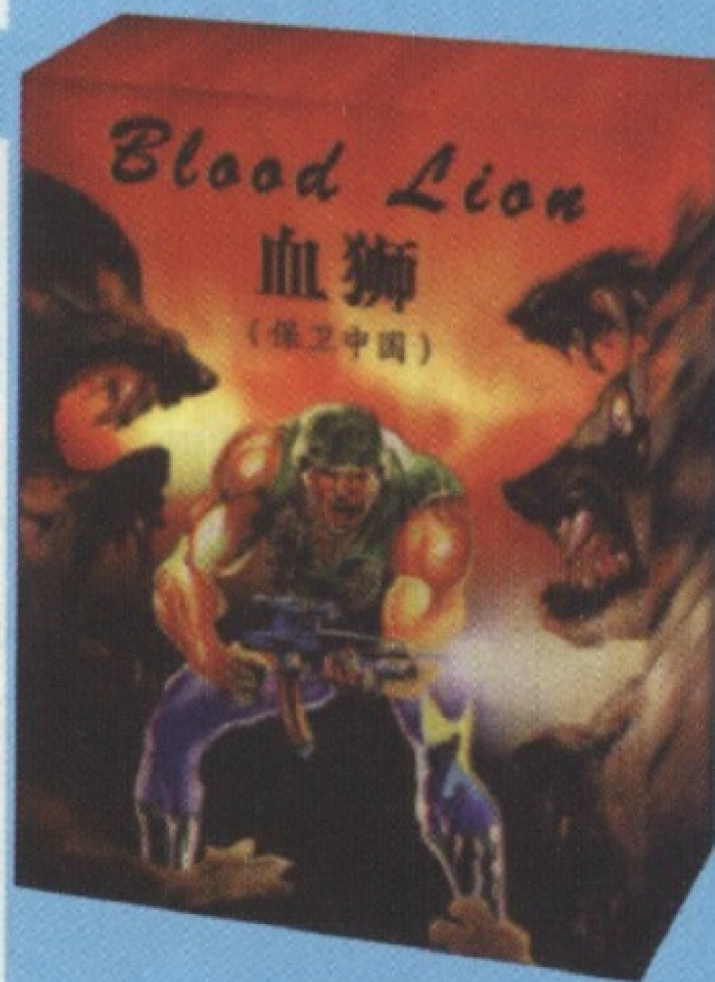
《血狮》

吴刚初进尚洋的时候，尚洋是个以系统集成为主要业务的公司。凭借着自己的努力和对市场敏锐的判断，吴刚在一年内就做到了尚洋的市场经理。当时尚洋计划成立一个制作多媒体电子出版物的子公司，但吴刚通过对市场的调研，发现电子出版物并不是个理想的投资点，他把目光放在了当时尚处于空白期的电脑游戏上。

吴刚第一次显露出自己对市场把握方面的独到才能就是对《血狮》的策划。在和吴刚谈起为何要制作《血狮》这样一个游戏的时候，他向记者透露了当时的策划意向。首先是题材的选择，1996年正流行一本书，叫做《中国可以说不》，国人的爱国情绪空前高涨，在此时推出一个爱国题材的游戏正是顺应时势。其次是对媒体的选择，当时国内尚无几家专业的电脑游戏类刊物，而《大众软件》已经崭露头角，成为同类媒体中的佼佼者。与其在各大媒体“烧钱”，不如索性把一家媒体作透，通过《大众软件》的示范效应来影响其他媒体。事实上吴刚一共只在《大众软件》刊登了两个封面，一个黑白广告页和上市前一期的4个彩页而已。而当时也没有所谓的枪手，其他媒体介绍《血狮》的文章，大多是看到《血狮》的创意和题材而自发刊登的。由于期待值的不断提高，很多不真实的传闻也就应运而生了。在《血狮》上市前，很多玩家甚至媒体把赞美之词和内心中的期待全都给了《血狮》——这是后话。第三，是档期的选择。当时“C&C”掀起的热潮正在中国蔓延，而《红色XX》由于某些原因无法被引进中国，《血狮》的宣传语“中国的C&C”一石激起千层浪，极大迎合了玩家对优秀国产即时战略游戏的渴望。第四，就是对渠道的建设。那时的国内游戏市场尚处于懵懂时期，游戏开发商压根就没有渠道这个概念。吴刚建立了一个系统的分销体系，通过第一层赛乐氏、连邦等4家批发商下设代理批发商，再通过代理批发商把货发到零售商手中。对于每个层次吴刚都提供了一份经销商销售指导手册，用于解答游戏销售和游戏本身的常见问题，甚至顾客要求退货时该如何回答都记录在内。

吴刚在市场方面的表现在当时的游戏业中显得相当前卫，但要说对游戏的认识，可就有点问题了。当时的他还没有完全脱离做软件的观念；对游戏的认识过于简单让吴刚对公司下了10个月完成游戏的承诺，《血狮》的失败也就不可避免地发生了。在谈起《血狮》的时候，原前导《赤壁》的主要设计人、原尚洋《烈火文明》的主策划李波曾说过：《血狮》离成功只有一步之遥，即时战略游戏类型当时正红得发紫；游戏充分激发了玩家的爱国主义情结；没有竞争者，面对的几乎是个完全空白的市场；宣传到位，玩家的期盼已经到达顶峰——只要游戏别烂到极点，对于那些渴望真正“国产游戏”的玩家来说都是可以接受的。可是它就真的烂到了极点……国产游戏的发展失去了一个最好的契机，玩家对国内游戏开发商的信任度降到了最低点。

这件事看似偶然，但深层自有其必然性，也是当时中国游戏业界整体浮躁情绪的集中体现。过于急功近利，给了吴刚这次惨痛的教训。当时的吴刚很痛苦，沮丧的心情在不断搅扰着他，使得他不时在想，当初哪怕多花个把月时间来做游戏，也许就不会是如此的结果——但他明白，这样想失败来得就全然没有意义，它最多能带来的是一种遗憾的回忆。于是他告诉自己，一定要做一款让玩家满意的游戏。



《血狮》的包装盒。



《血狮》的游戏画面。



《血狮》的游戏界面。

《烈火文明》

“路标指明了方向，但也许会让我们陷入新的迷惘。”——在吴刚自己的主页上写着这样一句话，这可能也是他完成《烈火文明》之后心情的真实写照。《血狮》的失败让吴刚走入了另一个极端——由《血狮》的过于轻视技术，到《烈火文明》的过于注重技术。不仅仅是吴刚，当时尚洋的每个人都希望做出一款能让自己扬眉吐气的游戏。于是，就有了这样一个号称“专门为PⅢ做指令优化”的3D游戏。而当时国内玩家的电脑普遍还没有达到PⅢ的水准，没几个人能捱过《烈火文明》播放幻灯片般的速度以及冗长的读盘时间。虽然游戏的品质没有差



《烈火文明》的两位主角。


路标指明了方向，但也许会让我们陷入新的迷惘。

到无法忍受的地步，但最终它还是不声不响地消失在人们的视线中。

但是《烈火文明》最终创造了300万元的收入，如果不是历经30个月的开发过程和无数次失败，让开发成本成倍增长，积重难返，《烈火文明》本应是个创造利润的项目。那么这样一个“超前”的游戏缘何能赢得如此可观的收入呢？归根到底还是得益于吴刚对市场的操作。经历《血狮》的国产游戏已经让玩家心灰意冷，而尚洋也成为千夫所指，再想像《血狮》一样从零售市场上收回成本无异于天方夜谭。于是吴刚把市场重心放在了Intel和一些OEM厂商上，通过与Intel的CPU进行捆绑销售而取得了可观的销量。由于《烈火文明》是当时少数能支持PⅢ的游戏，仅在OEM市场就拿到了近10万的订单。

同时吴刚也并不是只考虑到眼前的利益，他之所以如此大胆地消耗巨大的资金去做一项超前的技术，是希望能够用《烈火文明》的引擎去开发接下来的产品，以节约后续开发成本，同时也提高未来尚洋的市场竞争力。应该说吴刚的想法在后来的国内游戏开发商中得到了验证，无论是欢乐亿派独立制作的《大秦悍将》引擎，还是西山居引进Lithtech开发《天王》，目的都是为后续产品做准备。那时的吴刚就好像尚洋的舵手，虽然每次都能指明正确的航向，却因为船本身的原因而偏离了航道。市场运作的成功和产品本身的失败就像一对双胞胎兄弟，伴随吴刚走过了20世纪。


《烈火文明》的宣传海报。

1999年，在完成《烈火文明》之后，吴刚离开了尚洋。他独自去西藏旅游，于是就有了上面的这张照片。寂寥无人的荒漠中，一条条似是人踩出来的路毫无目的地向远方延伸，路的旁边一根孤独的旗杆耸立在那里，系满彩色布条的绳子从旗杆伸向四面八方，仿佛预示着前方的路依然充满未知的因素。

谈起那段往事，吴刚觉得收益良多。经过了《血狮》和《烈火文明》，吴刚开始明白，一次事业上的失败不是一个战术上的失败，而是一个战略的失败。这个战略不是自己能力的强与弱，拥有资源的多与寡所能决定的，而是通过自身“修炼”产生出来的。曾经很多次的创业和独立开发游戏都以失败告终，他也曾经责怪身边的合作伙伴，认为他们短视，埋怨他们没有职业道德等等。但他现在终于领悟，尽管合作伙伴存在问题，但最大的问题依然是自己。年轻的时候干事业，总会去追逐结果而忽略了过程，希望明天成功，但不注重今天的努力，事情做得急功近利。

“告诫自己重视过程吧！”——吴刚经常这样对自己说。

Now Loading……



吴刚和数位红公司的程序员。

离开尚洋的吴刚，于1999年底创建了北京数位红软件应用技术有限公司并担任其执行董事兼CEO。数位红公司是一家开发手机游戏的公司，在2001年已与诺基亚达成合作协议，以诺基亚的彩屏手机作为载体开发游戏。记者第一次与吴刚面对面的交谈，也是在国展中心的通信展会上，吴刚正在诺基亚的展台与客户洽谈业务。与照片上的他一样，消瘦的吴刚显得精力充沛。

当记者问起吴刚为什么转做手机游戏的时候，吴刚拿出自己的手机，为记者展示了一个类似Diablo的动作游戏《恶夜》。在烟盒般大小的屏幕上所展示的效果，已经达到甚至超越了16位家用机的画面表现，委实令人惊叹。吴刚告诉记者，之所以选择手机游戏，同样是因为看到了它所蕴含的市场潜力。目前国内移动设备正在以几何级数的速度膨胀，在不久的将来，彩屏手机必

然取代目前的手机成为主流。目前国内移动设备的娱乐几乎是一片空白，现在开始针对这片市场进行开发正是时机。同时，移动游戏开发规模小，5~6个人，3~4个月就可开发一款游戏，成本低，风险小。

是的，吴刚又走在了前面。针对目前彩屏手机在国内并不普及的情况，吴刚把目光落在了国际市场。目前数位红公司在北美和欧洲市场占有率达到90%以上，在全球移动游戏开发商中销量排名前10。吴刚同时也在与日本、韩国的代理商恰谈业务，准备进军亚洲市场。每当谈起他的工作，吴刚总是滔滔不绝，而他对市场的分析和见解又的确让人眼前一亮。难怪以前和吴刚做过邻居的张淳（目标软件总经理）也说："吴刚具有出色的市场头脑，而且极具鼓动性。"

吴刚一直在向他自己的目标努力着，在他的话语中，这一切似乎已经看得到，摸得着。

吴刚是个创业者，也是个商人。回过头看看吴刚的创业史，记者惊奇地发现，无论是《血狮》的题材选择、宣传造势、打通渠道，还是《烈火文明》的开发思路、捆绑策略，直到现在手机游戏的开发，吴刚总是能瞄准市场的空白，走在别人的前面。无论他和他的数位红公司成功与否，他都会让玩家重新记住"吴刚"这个名字——但不再是因为《血狮》。

吴刚就是这样一个懂得把握自己命运的人，游戏市场的弄潮儿。

媒体文摘

电脑玩家



如果将FPS游戏以技术层面分成几个世代，《德军总部3D》（Wolfenstein 3D）是第一个世代，《雷神之锤》是第二个世代，那么《毁灭战士3》绝对够资格称为第三个世代，是一套真正能够开创新时代的游戏，有了许多的新技术及威力强大的新引擎做后盾，《毁灭战士3》可以将各种人物造型做的栩栩如生，与环境的互动性也大大提高，配合晦暗不明的光线与具有临场感的逼真环绕音效，将会随时带给玩者不同的惊喜，玩者会更容易融入游戏之中。这也让《毁灭战士3》将成为有史以来最恐怖的动作游戏。

——《毁灭战士3》高科技创造出来的地狱

ZDNet



我并不认为第一人称射击类多人游戏能够改版成功，原因只有一个：缺少游戏社团。如果没有强大的玩家基础做为后盾，第一人称射击游戏就什么都不是。自从《毁灭战士》推出之后，很多玩家聚在一起谈论这部游戏，自己制作地图或改进游戏。《雷神之锤》是在互联网已经普及的时候推出的，所以这部游戏的多人游戏部分受到了广大玩家的喜爱。网上有成千上万的网页讨论多人游戏策略和资料，谈论如何调整游戏的设置，把它的性能发挥到极致。我并不仅仅是指游戏引擎的性能，还有技术性能，比如说火箭式跳跃和打开游戏的计时器，让你计算一下武器的再生时间。你不用关心其它的事情，只要集中精力提升自己的战斗技能，比赛就会变得更加刺激。试想一下，这些事情在只有有限的浏览能力的家用游戏机上怎么能实现呢？

——Gamesopt下载、多媒体编辑Craig Beers

新闻狙击

汉威国际展览有限公司总经理韩志海专访

■本刊记者 生铁



在2002年第24期杂志中，我们曾经报道过由信息产业部、新闻出版总署、国际贸易促进会等部门联合发起的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会将于2003年7月11日在北京举办的消息，这是首个以中国官方名义举办的游戏产业盛会。为了了解这个展会的更多细节，本刊记者走访了该展会的承办单位汉威国际展览有限公司，并与其总经理韩志海（以下简称“韩”）进行了座谈。

大众软件：汉威国际为什么选择在2003年承办这样一个展会？

韩：其实我们早在3年前就开始关注游戏行业，由于我们本身就是专业的展会公司，所以也对国外的E3等几大展会做了考察，认为这个行业前景非常好。但是在国内做过调查后，觉得前两年机会还不够成熟，存在一些问题，包括观念问题、产业发展问题以及媒体舆论问题等。但是现在这一切都在转变，特别是2001年网络游戏在国内取得了很好的经济效益之后，因此我们认为2003年举办这个展会是可行的。

大众软件：是什么原因促使贸促会关注到了游戏产业的发展？

韩：大概是游戏产业在国外取得的商业奇迹使贸促会对之产生了浓厚兴趣吧，毕竟2001年94亿美元的产值对于任何产业而言都不是个小数目。

大众软件：贵公司对国内游戏产业的发展现状持什么看法？

韩：国内游戏产业目前还存在一些问题，如盗版、外挂及社会偏见等，但是毕竟我们目前的国内游戏市场总值已接近10亿元人民币，我认为会有很大潜力的。

大众软件：这次展会得到信息产业部、新闻出版总署、中国软件行业协会及贸促会的支持，是否说明国家对游戏产业的政策将有所变化？

韩：现在还不能这么说，因为游戏不仅仅属于商业范畴，它还涉及到文化领域，但政府观念正在逐渐转变是毋庸置疑的。

大众软件：能介绍一下目前的招展工作么？毕竟举办方再有经验，如果参展方缺乏足够重视，展会还是不能达到应有效应。

韩：招展工作进展很好，目前已确定参展的有20几家大游戏厂商，如第三波、游戏橘子、育碧、美国艺电、新浪网等，另外我们与国内外的许多协会和公司也在积极接触中，如美国的IDSA、中国香港的互动娱乐协会等。汉威国际有多年的展会组织经验，我相信这次的展会可以取得预期效果。

大众软件：这也是我们的期望。

新闻现场

COSPLAY引爆《樱花大战3》

■本刊记者 野花

在上海市汉中路青年文化活动中心的多功能展示厅内，由醒目的宣传主展板配合组成的一字形中心舞台被众多“樱花”迷们以及COSPLAY的爱好者们围得水泄不通。2002年12月24日晚，以“樱花大战3上海动漫圣诞游”为主题的COSPLAY活动吸引了众多游戏及动漫爱好者的广泛关注，将《樱花大战3》（PC）简体中文版发售前的宣传活动推向高潮。



COSPLAY起源于日本，是一种时下非常流行的活动，玩家通过穿着自己定制的服装，模仿扮演游戏、漫画中的虚拟人物并进行舞台表演。在日本，著名的樱花歌舞剧团及声优的表演早已为广大“樱花大战”爱好者所熟知。在本次决赛中，共有12组40余名COSPLAY爱好者以樱花大战游戏及漫画为背景进行了精彩的表演。



在活动现场，第三波软件（北京）公司产品市场部经理许勇先生向记者介绍说，《樱花大战3》同前几代游戏不同的是，此次男主角大神一郎将同5位女主角前往浪漫之都——巴黎，成立巴黎华击团花组再次为正义而战。此外，游戏将2D与3D画面效果结合得非常好，比一、二代有明显提高。在问及此次产品上市延期的原因时，许先生解释说，由于游戏在移植汉化过程中的部分技术问题，作为该款游戏中国内地的代理公司第三波软件为了保证游戏产品的品质，因此推迟了该产品的上市时间。游戏的简体中文版预计将在2003年1月底上市，游戏包括6CD，售价为69元。

“美丽世界”当选N-age最终中文名称



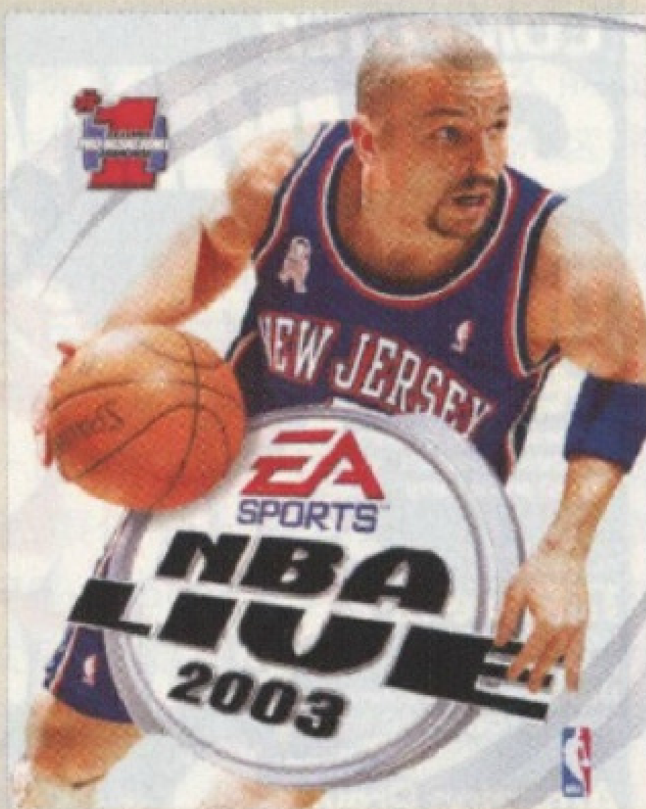
网络游戏N-age“引爆青春”之完美计划第二步行动——“我的N-age，我来起名”活动于2002年12月中旬落下帷幕。经过玩家的广泛投票，“美丽世界”从5个备选名单中脱颖而出，凭借2326票的支持和比第2名高出近900票的优势，最终成为N-age的正式中文名称。提供“美丽世界”名称的太原大学玩家陈祺获得了本次活动的头等奖——家用电脑一台，其余幸运者也将获得优盘、游戏点卡等奖品。

IRON STORM正式定名《离子风暴》



IRON STORM是由WANADOO公司旗下4X Studios小组利用PHOENIX 3D引擎制作的一款FPS游戏。游戏的背景设定相当有趣，你将有机会在游戏中与多个时代的武器“亲密接触”。目前怡采科技已获得该游戏在国内的代理权，并将IRON STORM正式定名为《离子风暴》，汉化工作正在进行。该产品预计将于2003年4月投放国内市场。

NBA LIVE 2003春节面市



美国艺电（EA）最热门的体育系列游戏NBA LIVE的最新一代NBA LIVE 2003在2003年1月上市。在这款最新的作品中，制作小组引入自由控制（EA Sports Freestyle Control）系统，玩家可以精确控制球员手和脚的运动并做出各种动作，这使得大风车式灌蓝、罚球线起跳的“飞人”扣篮、双手砸篮都不再是梦想。制作小组还重新编写了游戏代码，将注意力集中到了最能反映NBA特点的力量和速度上。现在你又可以和那些更加惟妙惟肖的篮球明星们一起玩篮球了。

网络游戏峰会在成都成功举办



2002年12月16至17日，由四川省电信公司与大众网络报社联合举办的2002年度“中国网络游戏产业调查报告发布会暨产业峰会”在四川成都成功举办，国内共有40多家游戏厂商代表与会。会上大家探讨了网络游戏代理和运营方面的各种问题并最后对外联合发表了《中国网络游戏产业宣言》，在宣言中，所有网络游戏运营商、经销商及开发商都郑重承诺：为消费者提供健康的网络游戏产品，营造相互协作、有序竞争的良好市场氛围，力争在2005年使游戏产业成为中国国民经济增长的新亮点。

秦殇网络版即将问世



2002年12月5日，目标软件正式对外宣布：经过2年多的研发，目标软件第一款网络游戏《天骄——秦殇世界》的制作已经进入收尾阶段，并已在近日向目标的老玩家开放了β版内部测试，该游戏继承和发展了《秦殇》中武器道具的打造与收集系统。目标公司表示，这款游戏决不仅仅是个“PK平台”，更是具有浓厚中国文化氛围的网络游戏。在这个游戏中，仅关于中国文化资料及NPC对白的文字量就多达40万字以上，而且游戏推出后还会有更多的更新资料。具体情况可参看官方网站：www.tjnet.com.cn。

“神泪”玩家在这里邂逅

上海创驰软件与激动游戏在线联合举办了“神泪魅力——高达FANS真人秀”活动。



本次活动的截止时间为2003年2月1日，奖品有WING高达模型、赤色彗星模型、ZZ高达模型等还有其他奖品，截止到发稿时已经有3000多个玩家把自己和高达的照片资料传到网上，详情请参看www.33733.com。

怡采科技关于《神界》中文版的致歉声明



怡采科技代理的《神界》中文版于2002年12月16日正式上市后得到了广大玩家的支持，现在怡采科技在表示感谢的同时要对玩家表示歉意，因为根据玩家的反映，《神界》中文版在Windows 98系统下无法正常读取游戏进度（Windows 2000及以上的版本不存在此问题）。众所周知，保存和读取是一个游戏必须具备的功能，而无法读取进度将会造成游戏很难进行。怡采科技对出现这样重大的Bug进行检讨，同时在这里对所有玩家郑重致歉，并且我们承诺将以最快的速度对此做出补救措施。目前怡采科技的技术人员已经发现Bug的根源，请已购买《神界》的玩家近期内留意怡采科技主页www.echoicetech.com，补丁完成后将在主页提供下载。最后怡采科技再次对带给玩家的不便表示道歉，同时告诉玩家一个权宜之计，使用Alt+S和Alt+L能够快速存取游戏，但是这样只能读取单个存档，希望对玩家有所帮助，同时希望玩家们不要对我们失去信心，我们愿以加倍的努力来挽回，愿以更大的热情为玩家带来精品游戏。

晶合时评

■本刊记者 古留根尾·我我神

电子游戏的乐与怒

前几天浏览新闻，又看见了这么个东西：根据美国印第安纳医学院的最新发现表明，暴力成分明显的电子游戏能使前额叶功能迟钝，降低脑部敏感性，麻木玩家对真实暴力行为的情感。这种变化对长期从事游戏业的人来说更为如此。此外，军事题材在电脑模拟游戏中的频繁使用，也已将其原先的一部分功用转嫁过来了——麻木士兵，使其能麻利地杀死敌人。

在欣赏美国人的“医学研究”无孔不入之余，倒也提醒了我自己，在我所编辑的新闻中，有几乎一半以上的动作游戏都会用到“砍杀的快感”这样的字眼。你认为这种说法是否有点夸大其辞呢？

还是聊聊电影吧。最近一家国内知名的电影杂志社与本刊编辑部进行了初步的沟通，他们希望未来能就“电影与游戏”这样的专题选材进行合作。但另一方面，一些骨灰级玩家声称，他们从来不玩电影改编的游戏，呵呵，那么游戏改变的电影，又有几款会得到影迷的欢迎呢？

Infogrames不久前宣布，其知名作品《鬼屋魔影》将于今年春交由德国博尔·基诺公司拍摄为电影，开镜地为温哥华。影片制片兼导演是曾拍摄过《死亡之屋》的欧文·基诺，一个再合适不过的人选。对此，Infogrames首席执行官布鲁诺·博内尔发表了一番外交辞令式的演讲：我们一直在寻求好莱坞同游戏产业的合作，倍受青睐10年的《鬼屋魔影》能有机会吸引大荧幕上的新观众，这使我们再向往不过了，云云。而正如你所看到的那样，电影和游戏两方面的相似之处越渐明显，两者的互相吸引自然也是不可避免。只不过无论是积极寻求好莱坞授权开发的游戏也好，还是按捺不住要在比佛利山寻求投资人进行翻拍的游戏也好，基本上都难逃缺乏创意、生搬硬套的死境。

再来看看Capcom的作品吧。无论是金城武还是松田优作，《鬼武者》系列已让人分不清那究竟是电影还是单纯的游戏了。然而CAPCOM对此似乎并不满足。曾担任史克威尔《最终幻想——灵魂内在》（Final Fantasy：The Spirits Within）发行工作的加加通讯（Gaga Communications）声明，已获得《鬼武者》电影的授权，将在今年开始于好莱坞跨足电影制作事业的同时，对该片进行拍摄。

尽管影片并没有得到一个特别出色的东家，但至少加加通讯野心勃勃。公司打算每年获得5到6部漫画、卡通或游戏的电影授权，并计划将大多数作品投放美国市场——其中就包括人们在3年前就听说要筹拍的《铁拳》。

比起这些不伦不类的改编电影来，其实欧美的玩家更关心的是下面的消息。

EA终于在北美地区全面发行了“万众期盼”的《模拟人生在线》，这让一直支持《模拟人生》的玩家首次在互联网上进行介于真实和虚幻之间的互动。这消息对于国内玩家来说似乎有些淡漠，而当初《模拟人生》第一次在欧美国家露面时，“它是否将要取代我们真实的生活”的惊呼声的余波一直延续到了今天。按照官方的说辞，《模拟人生在线》并非《模拟人生》的又一款资料片，毕竟，一款有着5份资料片的游戏也足以倒尽哪怕最忠实的玩家的胃口了——《模拟人生在线》是完全独立的作品，只是其中包含了《模拟人生》系列大部分游戏特性。游戏的目的和玩法非常简单，作为一个独立的个体，你要有足够的金钱并购置一所安身立命的屋子，从而在游戏的城市中生活下去。虽然说开放式的系统和多样的网络功能使得它散发着浓郁的主流网络游戏气息，然而这并不能稍缓人们心中依旧迷茫的疑问：我们究竟有没有必要花9.99美元，在烦恼的世俗里继续另外一段人生？残酷的真实和美好的幻想，选择又在哪里？



其实说起来PC并不是完美的“游戏机”，它根本就不是游戏机。买PC只用来玩游戏是种很可惜的选择。无论是对于你的PC，还是对于你自己。

任天堂最初开发的FC被称作8位机，世嘉的MD是16位机，接着是32位的SFC、64位的“次世代”依次掌握了家用机的辉煌。继128位的PS2后，接下来的家用主机该怎么算？

就连虽然销量不佳然而功能强大的XBOX都有开发二代机型的谣传，说明人们已又一次不满足目前的硬件质量了。索尼的PS3是不是板上钉钉，新的主机会不会鳌头独占，这都暂且不说。NEC分公司，半导体专业公司NEC电子（NEC Electronics）和任天堂就新型游戏主机的大规模集积回路展开的讨论，一下子就引起了好事者的遐想。NEC既然曾为世嘉和任天堂提供过生产主机的处理芯片，那么这次和任天堂的合作也有可能是双方有意开发新主机以回应PS2挑战的举措。只不过，连经营惨淡的XBOX都无法比肩，任天堂在NGC目前的局面下是否还会拿不多的资金去折腾，也是没有准的事情。

我认为无论做什么其实得到快乐是最重要的，对待游戏也是如此。这山望着那山高的欲望带来的其实不过是烦恼罢了。

第九艺术

“游戏越差，它的公司就越肯花钱请模特儿做宣传”。

——一句流行在Gamesopt编辑部内部的话。

“玩家们总是可以从游戏中找到乐趣么？我们如何将自己的创意与构想结合现行的科技能力而创造出新一层面的娱乐？而且又能在预算与技术之间作出一个衡量点？我想这就是我所说的企划工作。”

——“马里奥之父”宫本茂谈游戏企划

“对于游戏而言，现实是工具，而不是目的。”

——《自由空间2》主创加伯·纽维尔

数字游戏

100万套： 目前索尼的游戏开发工作室正在开发一款名为Rise to Honor的游戏。这款游戏以我国著名武打影星李连杰为主角造型。Rise to Honor开发资金达1000万美元。要收回这款游戏的投资，索尼至少要卖出100万套Rise to Honor才行。

83.4亿元： 在2002年度“中国网络游戏产业调查报告发布会暨产业峰会”上发表的《中国网络游戏产业调查报告》指出：2006年中国网络游戏市场规模将达到83.4亿元人民币。

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

台湾省社会主流逐步接受电子娱乐新形式

每年的12月到隔年一二月，不仅有跨年的元旦，西方还有圣诞节，中国则有农历新年，在这段期间除了不少大人会买游戏送给小朋友当礼物外，也有不少学生会拿压岁钱买游戏来打发寒假。所以，这几个月理所当然就成了传统的游戏业旺季。

从这个角度看来，微软的中文版XBOX主机选在2002年11月底上市就是很聪明的一招。它预留了几周的酝酿期，通过不少宣传活动让一些还不知道要送什么圣诞礼物的家长们能有另一种选择，也让财力不充裕的年轻人能尽早存钱来买这台主机。尽管如此，XBOX中文机的推出仍让不少人观望，因为一台游戏机的生命并不在于主机本身，而是在搭配使用的软件身上——显然，目前XBOX的游戏仍不够多，而且其合作厂商多半以欧美游戏公司为主，这对台湾省游戏机市场向来以日式游戏占绝大多数的特点带来很大挑战。

目前台湾省的PC单机游戏市场受到盗版摧残，获利早已大幅衰退，这种窘境让不少业者不是转向网游（包括研发和服务两大方面）发展，就是积极朝游戏机方向寻找生路。例如2002年11月底时，智冠总经理王俊博先生就曾代表7家厂商合组的“PS2联盟”发言，希望能通过官方力量促使索尼提供更多的研发授权。然而过去多年来游戏机软件盗版令正版根本没有生存空间的积怨，导致那些并不友善的主机厂商或相关单位很难在朝夕之间改变观点。相形之下，不断发出善意举动、不久前还派要员来评估XBOX Live合作伙伴并表示会增加亚洲区研发商支持人员的微软，很快就获得了厂商们的好感。此外，XBOX平台的研发环境门槛较低，盗版问题还不严重，并且拥有极强的上网能力，这都让不少厂商对研发XBOX产品跃跃欲试，甚至有人认为加入XBOX阵营或许可为游戏界跨入国际燃起一盏明灯。不过，目前有意在XBOX身上押宝的厂商多半还很保守，因为分析师评估微软每卖一台XBOX就会亏损76～150美元，用巨额亏损来换取市场占有率的财力硬仗到底能撑多久，这令步步为营的厂商们无不密切关注微软的下一步动作，不敢贸然陪微软玩烧钱的游戏。

另一个令游戏厂商抱以厚望的领域是网游，不过网游方面的近况则有好有坏。2002年电玩小子曾政承在韩国赢得世界电玩大赛（WCG）冠军，轰动一时，各界媒体争相报导，而今，参与国际比赛已为游戏界带来一些新活力。2002年12月19日，以食品业起家的大型企业义美，宣布成立TCGL电玩竞技公司，并带领2002年刚赢得WCG亚军的陈明助及其他10余名电玩选手前往会见陈水扁，会中陈水扁亦鼓励民间团体争取2004年WCG的主办权——这种来自社会高层及大企业的公开支持，无疑对提升电玩的社会形象有极大助益，同时也可望带动更多玩家投入其中。

然而同时期，一件社会新闻却为培育电玩选手功不可没的场所——网吧——带来了一些阴影。在台中大里市有名14岁的国中生因流连网吧缺钱，随即署名“冷面杀手”向当地10多家幼儿园发出不给钱就要放炸弹或投毒的恐吓勒索信件。警方获报后即刻在取款地点严加部署，当他们看见骑自行车前往取款的嫌犯竟然只是个单纯的中学生时，大家都十分惊愕！这起犯罪事件虽罪不在网吧，需严加检讨的应该是亲子关系和道德教育，但从诸多玩家不时抱怨会在网吧看见恶行恶状言语嚣张兼抽烟不断的中小学生看来，如何让18岁以下未成年的玩家们不会在龙蛇杂处的网吧里学坏，愈来愈让家长们头疼不已。

年轻玩家除了经常流连网吧之外，在开放风气的带动下，他们也愈来愈习惯对外界表现自己，这一点可以从逐渐增加的电玩电视节目中看出端倪。话说台湾省最早的自制电视游戏节目应该是“电玩大观园”，“电玩快打”虽然也出现得很早，但一开始是播放配字幕的由英国制作的节目，后来才改成由本地自行制作。几年下来，随着游戏市场日益扩大，其他自制电玩节目陆续出现，也有电视台引进韩国的节目，而这些节目的内容也不再局限于最新消息的报道，还加入了邀玩家们上电视同乐的连线比赛和组队式益智问答等。

针对玩家们愈来愈敢秀出自己的现象，最近在大型社群网站上就出现过一则有趣的广告：“如果你想当电玩明星的话，红人经纪馆可以为你安排参加电玩游戏的节目录影！”相对于有节目曾找过一些年轻貌美却根本不怎么会玩游戏的女孩在节目里进行惨不忍睹的PK比赛，如果红人经纪馆能帮忙挖掘出一些俊男美女级的电玩高手加入节目，想必将会是所有玩家之福吧！至于这个活动的成效如何，就让我们好好盯着各电视台的游戏节目吧！

2003年2月国内主要电脑游戏预发售榜

中文名称	英文名称	游戏类型	国外发行	价格	国内发行
二战风云：战俘	Prisoner of War	动作冒险	Codemasters	49元	天人互动
文明3：游戏世界	Civilization III: Play the World	策略	Infogrames	49元	天人互动
吸血迷情	Vampire Hurts	角色扮演	Exe-create	49元	新天地
世界新秩序	New World Order	主视角射击	Project3	49元	新天地
圣界之奇迹	Frane2	动作角色扮演	Exe-create	48元	新天地
天使小夜曲	ANGELIC SERENADE	音乐弹奏＋恋爱冒险	工画堂	49元	新天地
罗宾汉	Robin Hood	即时战术	WANADOO	未定	怡采科技
无人永生2	NO ONE LIVES FOREVER 2	主视角射击	SIERRA	未定	怡采科技
地球时代：征服的艺术	Empire Earth: The Art of Conquest	即时战略	SIERRA	未定	奥美电子
皇帝：中国之崛起	Emperor: Rise of the Middle Kingdom	模拟经营	SIERRA	未定	奥美电子

Tom Clancy's Splinter Cell
萨姆·费希尔：一个新英雄的诞生

Tom Clancy's SPLINTER CELL

《细胞分裂》

编者按：

毋庸置疑，《细胞分裂》从开发之初就受到了业界和玩家的广泛关注，而在2002年的E3大展上，游戏就以"最佳动作游戏"和"最佳XBOX游戏"两项大奖来证明了自身的出类拔萃，在其后的欧洲ECTS展上又再接再厉获得"最佳游戏"奖项。市场的反响同样让人振奋，《细胞分裂》的XBOX版本销量在数天内就突破了40万大关，并且还在迅猛增长。新年伊始，让我们一同期待《细胞分裂》PC版的上市，一同来见证萨姆·费希尔——一个新英雄的诞生！

■湖南 苹果熟了

冷战思维色彩的故事

在冷战结束前，外界一直不知道美国原来有一个神秘的情报机关——"国家安全局"，其运作流程更是不为外人所知。萨姆·费希尔（Sam Fisher）是玩家所要扮演的主角，隶属于美国国家安全局特别行动小组第三小队。费希尔所在的第三小队是国家安全局中高度机密的部门，这里的成员在行动中一旦身份泄露或是任务失败，国家安全局就会删除其所有档案记录，美国政府亦会否认与此有任何关系。小队的成员可以说是间谍中的精英，身手敏捷、精于格斗、擅长使用各类武器，而偷取机密文件、破解复杂密码对于他们来说则更是小菜一碟。

故事背景虽然是虚构的，但是秉承了著名作家汤姆·克兰西典型的美式眼光和冷战思维。某国总统Nikoladze欲图发展核武器来对付美国的军事威胁，有着好战本性的他更有着挑起世界大战并从中捞取政治和经济利益的计划。游戏开头，萨姆·费希尔由于调查同事的死因而偶然获得了Nikoladze在阿塞拜疆发起种族大屠杀的证据，其后他将闯荡于格鲁吉亚、美国、俄罗斯与缅甸等国家和地区，接受11项任务24个关卡的连续挑战，最后粉碎Nikoladze的阴谋诡计。


劫持人质也是在所难免。


动作电影中常见的一幕。

绝对精彩的声色享受

在当前的软硬件条件下，奉献给玩家高质量的图像早已经成为动作游戏所必须达到的首要标准，在这方面，《细胞分裂》当然是下足了功夫。开发者经过多方考虑，最终使用了增强版本的《虚幻 II》引擎。

《虚幻 II》引擎本来就已经相当出色，改良后的图像引擎在物体建模上再次取得突破，从而提升了游戏画面的拟真度和光影效果的表现力。在游戏中，你可以亲身体验画面上细致入微的3D单位和平滑自然的人物动作。同类型游戏中所有最流行的动作元素都将由你任意掌握——蹑手蹑脚地潜行、突然爆发地身后袭击以及准确的远处狙击——而且游戏中将以丰富而变化无穷的视角对所有动作加以展现，简直就如同好莱坞动作电影中精心拍摄的镜头。游戏的人物在进行跑动、跳跃、射击等动作时，表现得流畅自然，绝对没有拖泥带水的呆滞感。画面所有人物都采用了细腻复杂的纹理处理，巨量多边形构成的人体不会有突兀的棱角效果，而且还会表现出各种复杂的动作细节，比如手指关节的细微变化。地形纹理全部采用32-bit色彩处理，游戏引擎也根据视角镜头的距离混合了多层不同的纹理，你将可以感觉到画面中远近物品的明显差异。游戏中的场景设计基于交互式的考虑，几乎所有的物体都可以破坏，比如打碎桌面的瓶子、子弹击中墙壁留下痕迹等。游戏采用了一种先进的"Soft - body"系统使物品破坏呈现阶段性的渐变过程，例如汽油桶在遭受枪击后，一开始会出现汽油泄漏，再次射击油桶就会起火，进而发生猛烈爆炸，又比如射击一个大的物品，第一枪可能使它局部出现洞眼，第二枪就会产生碎块脱离主体的现象，最终将使这物品彻底粉碎。游戏中射击对人体的损伤后果也反映了这一点，击中敌人头部，一枪足以毙命，如果击中敌人的躯干，将会产生不同的受伤反应。

环境中动态光线的强化表现也显而易见。游戏中所有的单位都有细致程度惊人的真实阴影，而这样的阴影在夕阳、光焰、放映机灯光、探照灯等不同光源下，有着很大的区别和各自的特征。因为人物位置和动作在不

游戏类型	动作冒险
制作公司	Ubi Soft
发行公司	育碧软件
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	❤❤❤❤❤

停地变化，这些即时生成的影子也会随之发生微妙的变化。游戏中，你往往需要靠观察敌人的阴影来进行下一步行动规划，也需要不时隐藏自己的身影以避免行踪的暴露。更夸张的是，游戏公司声称：由于图像引擎的出色表现加上他们合理的设计，使得玩家不会在游戏时出现类似FPS游戏时常见的头晕恶心感觉。

在逼真的画面中，自然少不了传神的音效。尽管这是一个相对"安静"的游戏，但各种高度写实的人声、枪械声、碰撞声都是动作游戏不能缺少的元素。另外，开发小组根据情节发展配以符合现场气氛的背景音乐，让紧张刺激的游戏故事得到了有力的烘托，给玩家一个完整的声色享受。





多么灵活的身法。

丰富多彩的动作元素

单从视角的控制而言，《细胞分裂》就达到了同类游戏的最高水准。大多数情况下，游戏处于典型的第三人称视角，但玩家可以轻松控制镜头做360° 的旋转和大幅度缩放，并以此来获得行动和视线的更大自由度。而电脑系统又有充分的辅助性能，比如当你瞄准目标时，视角会切换到身后略高于肩头的位置，使瞄准更加方便准确。这种辅助功能非常善解人意，无论你处于狭窄的小巷还是空旷的地下停车场，都不会因为视线的限制而受制于敌人。

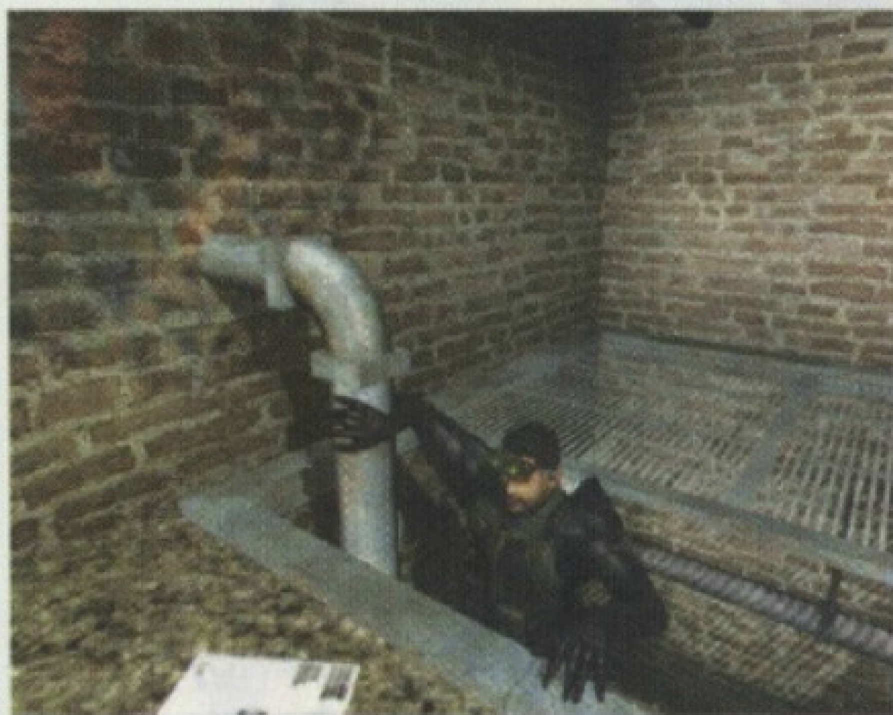
《古墓丽影》中的动作设计是动作游戏中公认的成功典范，而大家在《细胞分裂》中也会体验到同样丰富多彩的动作元素。和劳拉一样，萨姆·费希尔不仅能够灵活自如地跑动、跳跃，而且攀爬和蹲伏也很利索。用手攀住建筑物边缘移动，利用斜拉绳索滑下，两手交替攀住横拉铁索通过山沟，这些动作似乎是从《古墓丽影》那里学来的。但是男儿也有独门的绝技。在每项隐秘行动中，不能惊动敌人是自始至终的要求，从高处跳下，你可以控制费希尔悄无声息地着地；在与敌人的对峙中，你可以劫持一名坏蛋作为人肉盾牌；在常见的身后偷袭中，你除了可用擒拿术制敌以外，还可以用枪威逼敌人为你取拿物品。超级间谍的一些绝活似乎是从成龙电影中学来的，比如那种经过简短助跑后两步攀越矮墙的经典招式，又如在狭窄的巷子里来一个劈叉动作隐藏在高处，一旦敌人从身下经过，就从高空跳下飞腿踹倒对方。《细胞分裂》是迄今为止动作游戏中为主角设计动作种类最多的一个了，不过千万不要担心掌握不了，游戏伊始就有专门的训练课程让你学习和演练。



夕阳下，勇士飞渡天堑。

无与伦比的游戏性

游戏中的武器也不像大多数第三人称射击类游戏那样种类繁多，基本上只使用2种武器，标准配备不过是一把安装了消声器的5.7mm口径手枪而已，在游戏的后期，你将会得到另一种武器——F2000多用途步枪，这种步枪的基本功能是发射杀伤力颇大的子弹，但实际上它的妙处在于装备多功能发射器后发射瓦斯弹、烟雾弹以及微形监视器等特殊用途。武器虽然简陋了一点，但间谍身上有一个多功能腰带，装备了各种各样007式的新奇工具和特殊武器，例如热能探测器、夜视仪、针孔摄影机、匿踪仪、激光瞄准器、视网膜扫描器、指纹识别器等，每样东西都是高科技的结晶，有着不可替代的特别用途。



从地下通道钻了出来。

单单从主角的装备来看，就知道游戏完全强调隐秘行动这个主题，游戏中必须尽可能地不被敌人发现行踪，要千万小心四处安置的摄像头，杀死无辜老百姓以及被敌人发现失踪同伴的尸体都将导致任务失败。隐身于场景中常见的拐角、货架、车辆后面，或是出其不意以一字马姿势辛苦地挺立于敌人上方，都可以得到射击坏蛋的好机会。在画面的右下角会有匿踪仪显示出来，上面的数值代表间谍此刻的隐蔽程度，如果数值是空的，那么敌人对你一点也没察觉。而不同的环境因素、自己行动的情况都会影响这个属性，高数值代表着高危险性，你就很容易被敌人发现。

在每一关游戏开始阶段都会告知玩家过关的条件，根据这些条件，掌握不同场景环境的特点灵活运用各种特殊装备是游戏最大的趣味所在。而这些过关的方法游戏中并未给以明确提示，这就需要玩家发挥自己的智慧和想象力了。不费一枪一弹地完成任务，你行吗？



与敌对峙，考验的是勇气和枪法。

《仙剑奇侠传二》热力追踪之音乐大赏

■晶合实验室 suki



在《仙剑奇侠传》一代中，虽然优美的音乐不少，像《再续未了缘》、《君莫悲》等大家熟悉的乐曲，但笔者唯独钟情于这首《白河寒秋》，每每音乐响起，闭起眼总能想起那垂柳落叶水上飘，清风浮云笛音缭绕的景象……

如果说，当年《仙剑奇侠传》的音乐也曾打动过你的话，那么试听过网上盛为流传的《仙剑奇侠传二》中的音乐《淡淡幽思》和《轻松》两曲之后，读者心中是否又被掀起一波波涟漪呢？

此次《仙剑奇侠传二》为了让玩家重温“仙剑”一代的柔情传奇，特别请到曾经制作《仙剑奇侠传》音乐CD的Feeling工作室，并聘请知名音乐大师周志华、商育通领军，与大宇音乐高手吴欣叡、曾志豪携手合作，再次精心打造出优美动人的游戏音乐。

看来制作者一是基于Feeling小组对于前作的制作经验，二是基于该小组成员对于游戏的独特理解而再次力邀其加盟本作。那么在二代的音乐制作上，这个由Feeling小组和大宇音乐高手重新组合而成的强强联合会带给玩家怎样的游戏音乐呢？

制作者和音乐小组的成员经过“密谋”后向我们吐露说，此次的《仙剑奇侠传二》在音乐曲风方面会延续“仙剑”一代CD音轨呈现出来的风格，以便一代的玩家们能够重温前作的感人剧情，更加融入到二代的游戏剧情中。同时，在保持一代原有音乐特色的基础上，制作小组也会加以一定的创新，力求运用那些更自然、更真实的表现手法，制作出更加贴近游戏宗旨的音乐。

笔者感觉，《仙剑奇侠传二》的乐曲随着时移事异，在技术和制作者的心境上都有不小的变化，虽然曲风与一代有所承接，但一听之下很容易感觉到两者的不同。

虽然在技术方面，二代与一代一样都以是MIDI来制作的，不过一代是以“合成器”作为主力音源，因而制作出来的音乐略显单薄，随着音乐制作技术的不断发展，在二代中出现的乐曲则放弃了合成器，改用音质取样率更高、更细致的“取样器”作为主力音源，以此制作出来的二代音乐自然也比前作显得更加细腻、绵密。

二代中的一部分音乐将使用一代中旧有的旋律进行重新编曲，同时也加入了不少属于二代自己的全新配乐。使用旧曲进行改编并非制作者偷懒哦，相反这是一件非常不容易完成的工作，为了使两部作品间气氛保持一致，制作组对一代中出现的部分乐曲进行重新编制，既要保持原曲的音韵，同时还要加以一定创新，以带给玩家另一种扣人心弦的感受。认真改编一首旧曲子，尤其是一首众所周知的好曲，其实与重新创作一首曲子所需要的时间与难度几乎是差不多的，甚至可以说，改编的难度还要更高些。

随着《仙剑奇侠传二》的上市，相信可供大家挖掘的东西还有很多，只可惜不能在此奉上音乐原声与大家共赏，就让我们一起畅（唱）游在游戏的音乐之中吧……



白河寒秋

垂柳落叶河上飘，
轻烟浮云随风摇。
落暮寒鸦添秋意，
小桥流水任寂寥。

游戏类型	角色扮演
制作公司	大宇资讯
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年1月中旬

反三国志

■游侠创作室 神之影

《反三国志》中的主角是蜀国军师——诸葛亮，但不是写他的足智多谋，而是写他那离奇的爱情故事。离家出走的小乔遇到了年轻气盛的诸葛亮，两人一见钟情，但诸葛亮在后来的比武招亲中输给周瑜，未能娶小乔为妻。在诸葛亮最伤心的时候有善解人意的黄月英陪伴着，两人情投意合最终结为夫妇。多年后，诸葛亮成为蜀国军师，为对抗曹操而出使东吴，在那里再次遇到已成为周瑜夫人的小乔，又因为周瑜忙于公事冷落了小乔，诸葛亮与小乔的感情又开始复苏，而黄月英也想撮合他们。另外，赵云、张飞和赵小妹之间的三角恋，关羽和貂禅之间不寻常的故事也会出现在游戏中。

《反三国志》出现了建邺、合肥、新野等古城，并运用3D技术使这些古城以最好的效果展现在玩家眼前，在场景中还运用10°角透视效果，能够扩大玩家的视野。游戏界面清爽亮丽，据设计者介绍，在游戏中杀得昏天黑地也好，玩得筋疲力尽也好，只要回到界面，听着那悠扬的曲风，一切疲劳和紧张都会得到缓解。更值得一提的是，战斗画面无比华丽，招招都惊天动地，连武器也经过精心设计，每一件都犹如神兵利器，这些画面都会给玩家带来视觉上的享受，更为游戏添色不少。

游戏的战斗采用了即时模式，战斗时有一个变异时间槽，其独特之处在于玩家可以清楚地了解敌方的行动时机，由此判断敌方行动并制定自己的战术。法术一向是角色扮演游戏必不可少的环节，但这里的法术不是说人物升到几级就能学会的，是要通过获得名为“书”的道具，那里面记载了各种奇门遁甲之术，玩家只有在游戏中获得此项道具并达到一定的条件时才能学会。法术分为4种属性——水、火、风、土，它们之间相生相克，所以玩家使用法术时要仔细考虑，同时游戏将出现四大神兽，只要击败且收服了它们就可以在战斗中召唤使用。

游戏中的人物造型也很特别，为了能够突出“反”字，刘备竟然有一头红发；周瑜未老先衰，满头的白发；最离谱的是张飞，这里的他帅气斯文，已经不是那个常见的满脸胡须的彪汉。呵呵，且让我们拭目以待吧。

游戏类型	角色扮演
制作公司	南京新瑞狮
发行公司	游戏精灵
上市日期	2003年1月
编辑期待度	♥♥♥♥

以“三国”为题材的游戏虽然已经数不胜数，但如此“反”法却是少之又少了。



《魔力宝贝3.0——龙之传说》深度报道



■四川 飞宇冰矢

法兰之上守卫家园的气息还没有磨灭，战争结束的号声却让每一位法兰勇士都留存着对那一战的记忆。成功阻止了邪神里贝留斯的复活对所有人来说都是一件可喜可贺的事，因为法兰大地上的人民通过自己的努力重建着自己的家园，通往异国航道的重新修复让传说中的勇者们再次萌发了回归异国的愿望，然而一些令人不安的消息也传到法兰大地上。

东方的联盟国艾尔巴尼亚国与法兰国之间的局势一直很紧张，在两个国度之间流传着一个共同的传说：在3000多年前，拥有强大巫术的国度托尔法吉亚以古老神秘的法术造成了“天槌之日”，这个法术让整个诺斯菲拉特斯化为死之大陆，当大陆上的一切都失去往日的活力之后，这个让人敬畏的法术也随之失去了踪迹。但一直有个传说，就是在旧托尔法吉亚遗产中保留着托尔法吉亚历史上曾经出现的所有法术，当然也包括那象征死亡的神秘之术。



时间的推移让诺斯菲拉特斯上又有了人类足迹，但那一切多是依据新人类的意愿造就的新世界，他们有着独特的文化、知识和力量，然而谁也无法磨灭在这块大陆上可能保留着毁灭之术的传说。近一段时间的种种传闻让越来越多的人对这法术产生了浓厚兴趣，诺斯菲拉特斯上来的异民数量与日俱增，那旧托尔法吉亚遗产中是否真的保存着毁灭之术？因它而来诺斯菲拉特斯的人们又将面对怎样的世界呢？

你，是这新传说的谱写者么？

要前往新的大陆展开冒险，总会有一种比较大众化的途径提供给你。还记得法兰网络的芙蕾亚岛吗？岛上的伊尔村将是新冒险的出发点，根据和新大陆上的国家签定的商贸协议，这里的定期船将再度开放，玩家坐上这艘新船之时，就是新的冒险展开之日。不过因为商贸协议的限制，目前游戏可以开放给玩家的只有两条主要航线，那就是“伊尔村——阿凯鲁法”和“伊尔村——哥拉尔”。随着这两条航线上运客量的逐渐稳定，新的航路将会进一步开放出来，目前已经公布可能开放的有“坎纳贝拉”、“米诺其亚”、“雷克塔尔”、“柯马特伊”这4个海港城镇。



游戏里的定期船不仅是一种交通工具，也是一处可以让玩家们进行交流、娱乐的场所，玩家不但可以在船上和朋友享受吹海风、听涛声的闲情雅趣，还可以在船舱内与其他船员闲聊，甚至可以趁着这段较为闲暇的时间做做小买卖为登陆后的生活积攒一点银子。这种“定期船”的设定在同类游戏中也是不多见的，甚至可以说是目前网络游戏中唯一可以呈现的运载模式，而这种独特设定在将来还会有更多新的设计。除了聊天外，玩家不仅可以在这艘豪华轮船内进行各种娱乐，甚至还可能会开放PK功能，呵呵，那时候没准玩家一不小心就会踏上一条“死亡之船”呢。

游戏类型	线上游戏
制作公司	日本ENIX公司
发行公司	网星艾尼克斯公司
上市日期	2003年1月底
编辑期待度	♥♥♥♥

3.0版“魔力”的人物亲切可爱，相信仍会博得玩家的喜爱。

游戏始终是为了好玩，这一点日本人似乎从未忘记过。我们应该记得，每一次《魔力宝贝》推出新作品时，画面总会提升一个档次，这一次当然也不会例外。据说ENIX专门邀请了来自PS2游戏《魔王与我》的开发小组担任美术设计，从游戏的图片资料上我们可以看到这次游戏的图像效果确实有了进一步提高，那些我们昔日熟悉的人物形象如今已经完全变成3D的，制作得更加精致，而且整个场景的表现也更加细腻、生动。

遗憾的是到现在为止笔者还没有看到关于战斗效果的图片资料，不知道在新的画面效果下给我们带来的战斗效果又是什么呢？或许这个就需要我们自己在游戏中去寻找答案了！

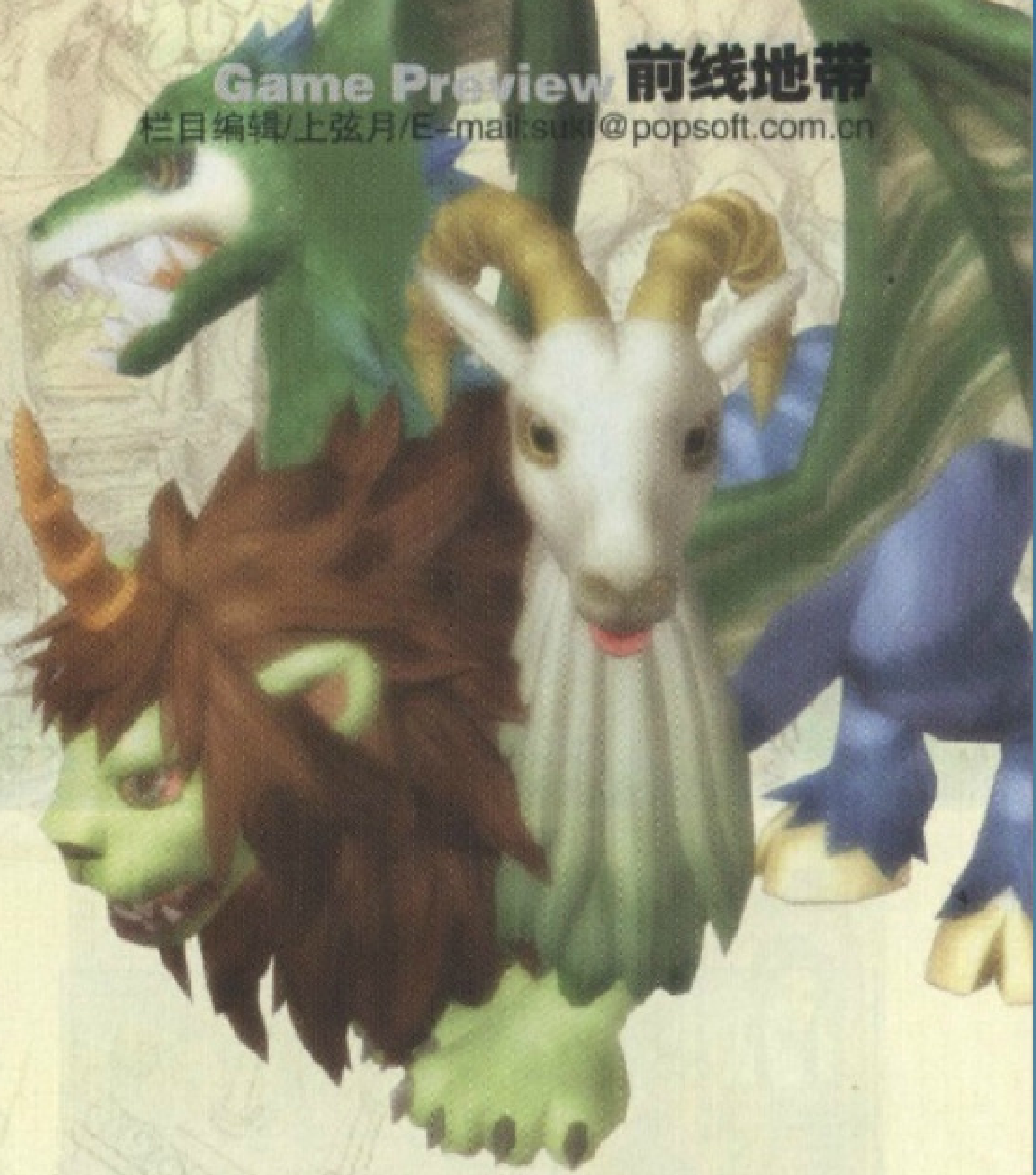
新职业新技能的增加当然也必不可少，这一次游戏给我们带来了舞

者、侦探、仙人、盗贼四大职业，以及刻印、跳舞、变装、变身、盗窃五大技能。

刻印是指人们可以在喜爱的道具上刻上自己或朋友的名字，这可是在新春佳节馈赠亲朋好友的最佳礼品啊，不但独一无二且具有纪念意义，呵呵，就是拿了别人的名字来恶搞也是一种不错的选择呢。

舞者多为女性角色，以跳舞为生，属于战斗系。游戏为这一职业设计了华尔兹、探戈、社交舞等6种舞蹈。根据每种舞蹈效果的不同，在战斗中将会起到不同的作用。

侦探是变装技能的特定使用者，同时也是一个考脑力的职业，隶属生产系。在游戏的非战斗时段里可以通过变装去完成各种任务，效果是可以打扮成其他角色的形象。技能级别影响着可移动范围的大小，具体方法是站在要变的玩家面前使用变装技能，不过技能使用失败的下场会好惨!



仙人在今天都可以当职业做，也真是不值钱了。这个职业也属于生产系，他可以根据模仿对象变成对方的样子，并且可以使用对方的技能，不过要变成宠物得先将宠物扔出去（当心被抢了）再使用技能变身。

盗贼就简单了，就是那偷儿了，是战斗系的轻装类。虽然名字有些不雅，不过当这一职业的技能点数变得很高时，你会发现自己的口袋随时可能被那些“过街都会被喊打的人”掏个精光。江河日下，人心不古，原来是这“魔力”造的孽啊!



职业技能之外就是诱人的道具了，不过感觉这一次游戏是偏向了生产系的玩家，新增的道具中有20种以上是为生产系而设计。这些与生产系相关的新道具包括极品装备中的村正妖刀、帕鲁凯斯之斧、那须与一之弓、小爱的披风、梅尔的法衣等让人垂涎的装备，下次玩家先找个生产系的套套近乎哦!

还记得在《法兰义勇军》中的那些可爱角色么? 这一次他们得为后来者让位了。游戏在翻新的基础上设计了多达28种角色让玩家来进行选择，新的角色将有14种之多，一次更新就追加如此多的角色，这在网络游戏中实属罕见。

在这些新增加的角色中，除了人类种族之外，长生不老的精灵族与机灵过人的矮人族也成为玩家所能选择的角色。而超过40种的新怪物、新角色将会在《龙之传说》中登场亮相，他们中也不乏能让高等级玩家的头疼之辈，至于怎样才能应付，留给玩家们自己在游戏里去碰碰钉子了。



游戏中的宠物们当然也不会闲着，新的宠物大动员也会来临，包括不少新的金卡宠也将加入宠物大家庭。喜欢与宠物共度游戏生活的玩家可要注意，除此之外还有10个以上的Boss级人物、20多个新的任务等着玩家去尝试，不过在这方面先让笔者卖个关子，让玩家在游戏里去寻找自己的宠物吧。

对于那些没有使用《魔力宝贝3.0》版本的玩家来说，制作者也已经考虑到了，他们利用一种被称为“影角色”的功能来代替在旧版本中无法显示出来的新人物和新宠物形象，这样一来无论新老版本的玩家都可以共聚一堂。

从已经住惯了的“法兰王国”到“苏之国”，然后到库鲁克斯本岛的艾尔巴尼亚，“传说中的勇者”的故事将从这里再次展开全新旅程……







怪兽总动员

■北京 水袖

生活在多米大陆的人们一直以驯养各种奇奇怪怪的宠物为乐趣，不但教会这些怪兽们进行某些工作，还有时让它们相互比武，可是人们从来没想到这样的举动竟然会造成极为严重的后果。

一群凶猛的怪兽为了找回被多米大陆人抓去的亲人而聚集到一起，把多米大陆搅得一团糟。不想，此时却出现了一位“好心办坏事”的科学家，本来准备把这些怪兽通过时空机器转移到其他空间，却阴差阳错地把其他空间的人弄到了多米大陆……唉，这下子，多米大陆上充满了各种各样形形色色的人和怪兽，对于多米大陆的原住居民而言只能用“恐怖”两个字来形容了。

而倒霉的主角们——也就是我们玩家啦，正是一名被那逆转的时空机器传送到多米大陆上的人。

《怪兽总动员》是一款以宠物怪兽为主的卡通3D网络游戏，提供了多个场景，包括奸商集中的哈特市集、供应建筑材料的采石场、充满乡土气息的布谷村以及旅游胜地眺望村，每一处场景都独具特色，当然在这些场景中玩家相对比较轻松。如果到了多米村西面的平原、龙骨沙漠、恐怖的边缘森林、暗黑山脉、钱鼠洞窟等地，那就大不一样了，其中最值得一提的就是多米大陆上最大的奇观——大空洞，曾经有人尝试进入这“天神的大肠”，但很快就被打回村了……

既然叫《怪兽总动员》，那就不能不说说这里的“怪兽”了，其实多米大陆上的怪兽都很可怜，一直扮演着被奴役的角色，游戏中设计了丰富的怪兽形象，虽然西部平原鸡、飞天猫、喷火龙、机械蝙蝠、串烧菌、碗盖猪、三头大蒜这些怪兽长相怪诞，但性格却很温和、善良，当然也不乏提格卡那种备受女性玩家青睐的宠物。

在游戏中，玩家可以根据自己的喜好变身为各种怪兽的模样，而且不但外形改变了，玩家变身后还能使用该种怪兽所独有的特殊技能。这不仅仅是个噱头哦，有时想要完成一些任务还必须要变身成某种特定的怪兽才行呢。

游戏在保留传统的单挑、团P等PK模式外，还新增了一种全新的PK模式，玩家可以带领自己的全部怪兽参加战斗，还可以参加不受距离限制的PK擂台赛哦。

平时每个玩家最多可带6只怪兽，而在战斗中则只能带2只怪兽上场，而其他怪兽则在场外为你呐喊助威。如果玩家将它们设定为“支援状态”，搞不好它们还会在适当的时机帮你打一二下“黑拳”给予敌人重击呢。

怎么样？想象一下自己统率着数只怪兽摇摇摆摆走过闹市、大败敌人的情形吧，不要乐得太得意啊。







游戏类型	3D网络RPG
制作公司	昱泉国际
发行公司	昱泉国际
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥½

该作一反昱泉一向的制作风格，实在有些出人意料。





XIN XIA KE XING
新侠客行

■天津 奥杰（本刊特约作者）

看到《侠客行》三个字，你会想起什么？是李白的诗篇？是金庸的小说？还是……当年风靡一时的中文MUD！如果你想起的是当年风靡一时的中文MUD，那么你一定是网络游戏的老玩家了。是不是一直想着能够玩上图形版的《侠客行》？如今希望已经成为了现实。此次的《新侠客行》便是源于当年的同名中文MUD，通过精美的3D场景和人物形象、动听的音乐和声效，为玩家再现了那个似曾相识的世界。

游戏的故事时间设定在南宋末年，昏君无能，奸臣当道，蒙古铁骑入侵中原，百姓民不聊生，怨声载道。面临着国破家亡的危难形势，玩家作为一名江湖儿女，不得不挺身而出，在乱世当中成就一番事业。不过，这次游戏所强调的不是个人英雄主义，而是玩家之间的相互合作以及团队精神，充分体现出了网络游戏中最重要的互动性以及情感交流。比如玩家在进入《新侠客行》后，最好马上加入一个玩家自己建立的组织，这个组织的名称和结构不但可以由玩家自行决定，而且组织的各级首领也由玩家自行选拔担当。在加入了组织之后，玩家所要做的事情就是与组织中的其他成员一起同心协力地不断将组织发扬光大，直到最终一统天下。其间，玩家还会体验到兄弟友情、男女爱情以及长幼亲情，使得原本虚拟的江湖充满现实生活中的情感。

在图形方面，《新侠客行》采用融合了部分3D技术的游戏引擎，为玩家呈现出超清晰、高分辨率的的画面。值得一提的是，游戏还采用世界首创的任意分辨率技术，能够最大限度地发挥玩家不同电脑配置的性能，使玩家不必刻意去更新硬件也能够流畅地运行游戏。

在音乐方面，《新侠客行》为玩家提供了很多优美动听的乐曲，根据场景的变换演绎不同风格的曲调。比如桃花岛上的音乐抑扬顿挫，旋律优美；香冢中的音乐如歌如泣，让人心肠俱断；而西域山庄的音乐则充满异域情调，听起来感觉很新鲜。

在成长系统方面，游戏与其他的网络游戏有所不同。玩家在游戏中不仅是自行修炼以简单地提升等级，而且还可以向自己门派的师傅请教各种本门武学，可通过冒险获得珍贵的武功秘籍，也可以通过解谜得到各种传说中的奇门武功。将这些本领学成之后，如果自身有足够深的修为，那么即便是使用普通的功夫，也能够发挥出巨大的威力。

如今，各种网络游戏层出不穷，似乎正在进行着激烈的比赛。《新侠客行》能否在众多网络游戏的较量中获得优势，目前还不得而知。不过从游戏提供了一个具有古老而伟大的中华文明精髓的虚拟世界，让玩家可以尽展平生宏图这一点来看，它应该会获得广大玩家的喜爱。P









游戏类型	网络RPG
制作公司	北京侠客行网络技术有限公司
发行公司	北京侠客行网络技术有限公司
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥（3.5）

所谓“纵死侠骨香，不惭世上英”，是之也……



Ragnarok Online 仙境传说



■北京 海豚

历经了一场多年而艰苦的圣战后，神、人、魔三方终因体力不支而同时宣告停战，并为此签署了停战条约。然而在和平的表相下，生活在平静安详中的人们却渐渐忘记了战争的残酷，米德加尔特再度出现异动。安宁许久的世界被一声低沉的巨响唤醒，神、人、魔间的条约不复存在，米德加尔特大陆上天动地摇、野兽咆哮，人类居住的世界眼看着将再次卷入危机之中。不知何时起，关于太初巨人的传说开始在各地流传，话说诸神正是以这巨人始祖的遗体创造了世界，如果能够找到太初巨人遗留下来的躯体就能保卫人类世界的和平，而且名利双收，于是各地的冒险者们纷纷踏上了寻找传说真相的冒险之路……

《仙境传说》改编自超人气作家李明真的同名幻想漫画，是一款以北欧神话为背景的网络游戏。既然是“仙境”传说，自然游戏中的场景设计和人物设定都以此为基准，为了让游戏的童话色彩和梦幻色彩更突出。游戏使用半Q版的2D人物，搭配上3D的场景，整个游戏的画面以明亮鲜艳为主，类似于日式RPG风格。虽然游戏不是时下流行的3D制作，但因其出色的游戏性和给予玩家的高自由度，《仙境传说》在韩国和世界其他地区都拥有众多的拥护者。

制作者在游戏中提供了一种被称为“纸娃娃系统”的功能，它可以随玩家变换身上的装备而更换外型，这样一来，不仅可以让玩家根据喜好凸显出自己独特的个性，更成为时下流行的Cosplay爱好者的新欢。

《仙境传说》中提供了丰富的游戏内容，玩家进入游戏后，只能从初学者（Novice）开始，然后通过不断地学习来掌握各种技能，在10级时玩家才可以选择弓箭手（Archer）、魔法师（Magician）、剑士（Swordman）、商人（Merchant）、盗贼（Thief）、服事（Acolyt）等职业，当然说话要算数，所以一经选定后可不能反悔哦。下一次再转职就只能等到玩家升到40级才可以了，此时玩家的外型也会随着二转而有明显变化，二转后能够学习的特殊技能自然比起之前要威力大得多了。

像擅用重型武器装备的剑士可以进阶为骑士（Knight），他们可是战斗的急先锋哦，不但拥有过人的勇气还拥有所有职业中最高的HP值，一旦转职后可以驾乘“大嘴鸟”，那样移动速度就更是过人了。

而魔法效果华丽的法师们自然多数会进阶为巫师（Wizard），这类角色大家都很了解了，虽然在游戏初期不能独自生存，但到了后期可是游戏中不可或缺的重要角色之一。

百步穿杨的弓箭手也是很多玩家的选择之一，他们二转后可以成为猎人（Hunter），那时不仅可以在远距离对敌人进行攻击，还能使用多达10种的“陷阱技能”，呵呵，还可带上猎鹰做辅助攻击哦，那样子一定很神气。

除了上面所说的3种常见职业外，游戏中还加入了服事，其实也就是类似于医生的职业，他们以自己的祈祷技能来治疗别人，一旦进阶



游戏类型	线上游戏
制作公司	韩国Gravity公司
发行公司	游戏新干线(北京)有限公司
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

战争似乎一直纠缠于人类历史之中，并且时至今日仍在世界不同角落里弥漫着……







为祭司（Priest）就更是团队中的重要人物了。

此外还有商人，他们二转后会成为铁匠（Blacksmith），主要善于加工物品与制造原料，可制造出各种武器与防具。

虽然盗贼听着不好，但却是近2年来玩家较为喜欢的职业之一，他们不但可以盗取怪物的宝物，还可以使用特有的短剑连击技和灵巧的闪躲术与敌人周旋。进阶后则会成为暗杀者（Assassin），二转后如果用心苦练会成为物理攻击最强的职业。

游戏中一共分为2种等级，一是基础等级（Base Lv），此等级上升会出现可爱的天使带来能力点数作为见面礼；二是特殊职业技能等级（Job Lv），玩家的特殊职业技能等级提升后会得到魔法点数。

当玩家等级提升后可将得到的点数分配在力量、敏捷、体质、灵巧、智力和幸运6项素质上，合理分配这些点数会对玩家今后的发展达到事半功倍的效果。

游戏中除了丰富的职业设定外，还设计了多达30种的表情与动作符号以便与其他玩家进行交流。同其他网络游戏一样，强大的对话功能是玩家间进行沟通的重要工具之一，在《仙境传说》中，玩家可以自设聊天室，用制作者的话来说就是：让游戏不只是游戏，更是人与人之间认识、交谈的最好平台。

游戏的画面清新自然，与一些网络游戏的阴暗风格刚好相反，近日还将推出新职业、新场景以及结婚系统、行会系统。据官方介绍，还会在游戏中引入当今其他网络游戏中盛行的“攻城战”系统（Siege Mode），当双方约好时间在专用的攻城战场上进行团P时，在战斗中HP降为0的玩家将会自动关到敌阵的监牢中，当然同伴也可以上演“劫狱”，把他再救回来继续参加战斗。通过夺旗模式或在限定时间内生存者多的一方取胜的游戏规则，胜利一方会接管输家的城市，还会得到税金和一些特定物品。

在2003年第一季度的更新中，《仙境传说》的引擎会从GFC2.0升级到GFC3.0，不但引入昼夜及天气系统，还会加大自然灾害对玩家所造成的不良影响，游戏的画面也会更加细致。

也许有一天，当人们捧起“仙境传说”，阅读那深深浅浅的文字，当天空中不再燃烧星星战火，当人们悲伤的脸上重现笑容，当褪色的记忆复苏，当那遗失已久的幸福感觉重现，我们才愿意相信那斑驳历史的永恒归宿是这片安实宁静的和平之地，你说是吗…… P



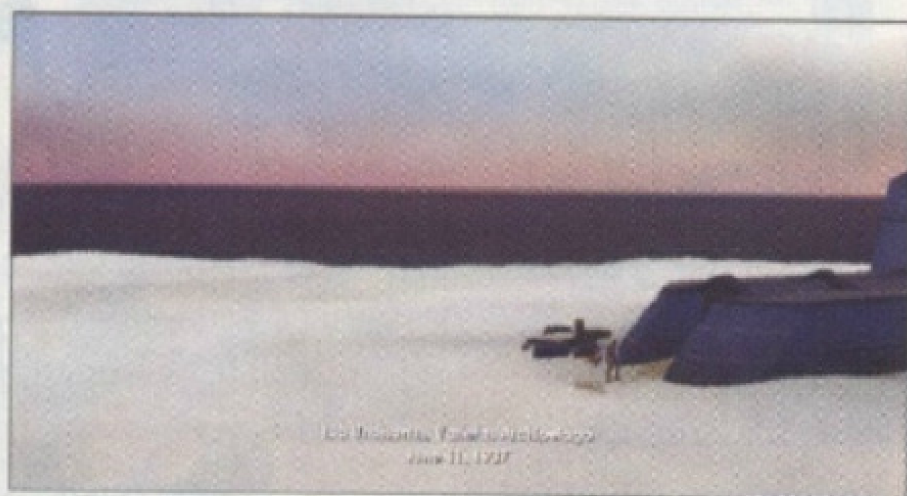




Impossible Creatures
家有怪兽初长成
——不可思议的生物



■天津 奥杰（本刊特约作者）


主人公来到神秘小岛上。


实验中的奇异生物。


狼头蝎身的怪物气势汹汹。

游戏类型	即时战略
制作公司	Relic Entertainment
发行公司	Microsoft
系统配置要求	PⅢ800、256MB、TNT2显卡、Windows98/Me/XP
编辑推荐度	（4.5手）

《不可思议的生物》是Relic Entertainment正在开发制作的一款形式新颖的即时战略游戏，之所以说它形式新颖，是因为游戏中进行战斗的各种部队都是由形形色色的动物组成，而且这些形形色色的动物还都是由玩家通过拼凑不同动物肢体而创造出来的奇形怪状的生物。即时战略游戏玩了很多，但这样的即时战略游戏倒是头一次听说。出于好奇，从游戏官方网站上下载了《不可思议的生物》的试玩版，好好看看游戏中的生物到底有多“不可思议”。

进入游戏的第一感觉就是游戏画面同《黑与白》非常相似，其实3D战略游戏的画面都是如此，只不过《黑与白》给笔者留下的印象比较深，因此才会最先联想到它。游戏试玩版分别提供了战役模式、人机对战模式、部队生产以及游戏指导，笔者先看了一下游戏指导，然后进入游戏的战役模式。游戏的片头动画看起来制作水平一般，不过动画中长着6条昆虫腿的老虎和狼头蝎身的怪物倒是让人看了之后感到很兴奋。

游戏正式开始之后，先按照游戏提示完成一系列简单的任务，包括让男主人公用扎枪猎取动物身上的DNA（只有获得动物的DNA之后，才能用该动物的肢体进行新生物组合）、到村落中寻找村人探听情况、让女主人公开采煤矿，然后让女主人公建造生物室，开始创建不可思议的生物部队。

生物组合的过程并不复杂，先点选屏幕右下角的“Army Management”按钮，进入生物组合界面，在界面中间的“Army Builder”中选择一个空白栏（一共有9栏），然后点选界面左侧的“Combiner”按钮，从现有的动物列表中选择自己要组合的2种动物。在这里，每种动物都会显示出自己的属性指数，比如生命力、忍耐力，攻击力、速度和特殊能力等，比如臭鼬的臭气或狼獾的狂暴。接着选定好的2种动物图像便会出现在屏幕两侧，而新创造出来的生物则以3D模型形式出现在屏幕中心。新生物的各项属性根据对先前2种动物所选择的不同肢体而有所不同。每种动物的肢体最多可以分解成6部分，分别是头、前腿、躯干、后腿、尾巴和翅膀，在选择这些肢体部位时一定要权衡利弊，否则会对新生物的各种属性造成很大影响。举个例子来说，熊的近战能力非常强大，但它的行动却很缓慢，要想提高熊的行动速度，可以通过组合山狗的后腿来弥补，这样就能大幅度提升新生物的行动速率，可由于山狗的攻击力和生命力都低于熊，因此新的生物在生命力和攻击力方面同原先的熊相比较就会欠缺一些。是为了速度而牺牲攻击力和生命力，还是宁可牺牲攻击力和生命力也要提高速度，这就需要好好考虑一番了。不过组合动物肢体的过程还是非常有趣的，因为无论怎样组合，新生物的3D造型都会出现屏幕中央，而且还可以通过点选照相机按钮将它的样子记录下来，收录到游戏提供的动物园选项中，留着以后慢慢欣赏。试玩版中所提供的部队生产选项可以省去收集动物DNA的步骤，直接观看组合生物的过程和效果。将熊和鱼组合或将熊和猫头鹰组合，新创造出来的生物看起来样子都非常滑稽。由于是试玩版的缘故，游戏中提供的动物种类不多，据说正式版中将提供50多种动物、几百个肢体部位的组合，不知道会创造出多少新奇的生物，这恐


猫头鹰和熊的组合。

天呢，居然是熊和鱼的组合！

怕也是这个游戏最吸引人的地方了。

既然是即时战略游戏，就少不了要收集资源。或许是游戏设计者将主要精力都用在动物肢体的组合上，游戏中所提供的可用资源只有2种，分别是煤和电力。其中煤需要通过人力（Henchman）采集，而且资源有限，不能无限采集。而电力则可以分别通过建造集光棒和发电机来收集，两者的区别是集光棒可以修建在战场的任何地方，而发电机只能修建在气井上。游戏中生产部队和建造设施都需要大量的煤和电力，如果资源不足，就只能束手待毙了。

除了生产部队和建造设施，技术升级也需要一定数量的资源。由于战役模式的局限，笔者选择了人机对战模式进行游戏，感觉比战役模式痛快了不少。只要资源达到一定数量之后就可以升级实验室（相当于其他战略游戏中的基地）的技术等级，然后生产出更加奇异的生物，让它们组成军团，朝着敌人的基地发起猛攻。此外，当实验室的等级提升了之后，还可以建造Genetic Amplifier，用以提高生物的各种能力，包括防御力、生命力及近战和远距离攻击力等，弥补生物组合中不可避免的能力缺憾。

至于其他方面，游戏与标准的即时战略游戏没有太大区别。游戏操作与行动设定基本相同，熟悉即时战略的玩家都不会感到困难。以前玩RPG时，见到过一些炼妖壶和炼妖鼎之类的东西，而《不可思议的生物》的动物肢体组合其实和炼妖壶、炼妖鼎也差不多，不过将这个卖点放到即时战略游戏中就与众不同了，给游戏增加了很多乐趣。等到游戏的正式版推出之后，希望大家能够好好玩一下这个游戏。P

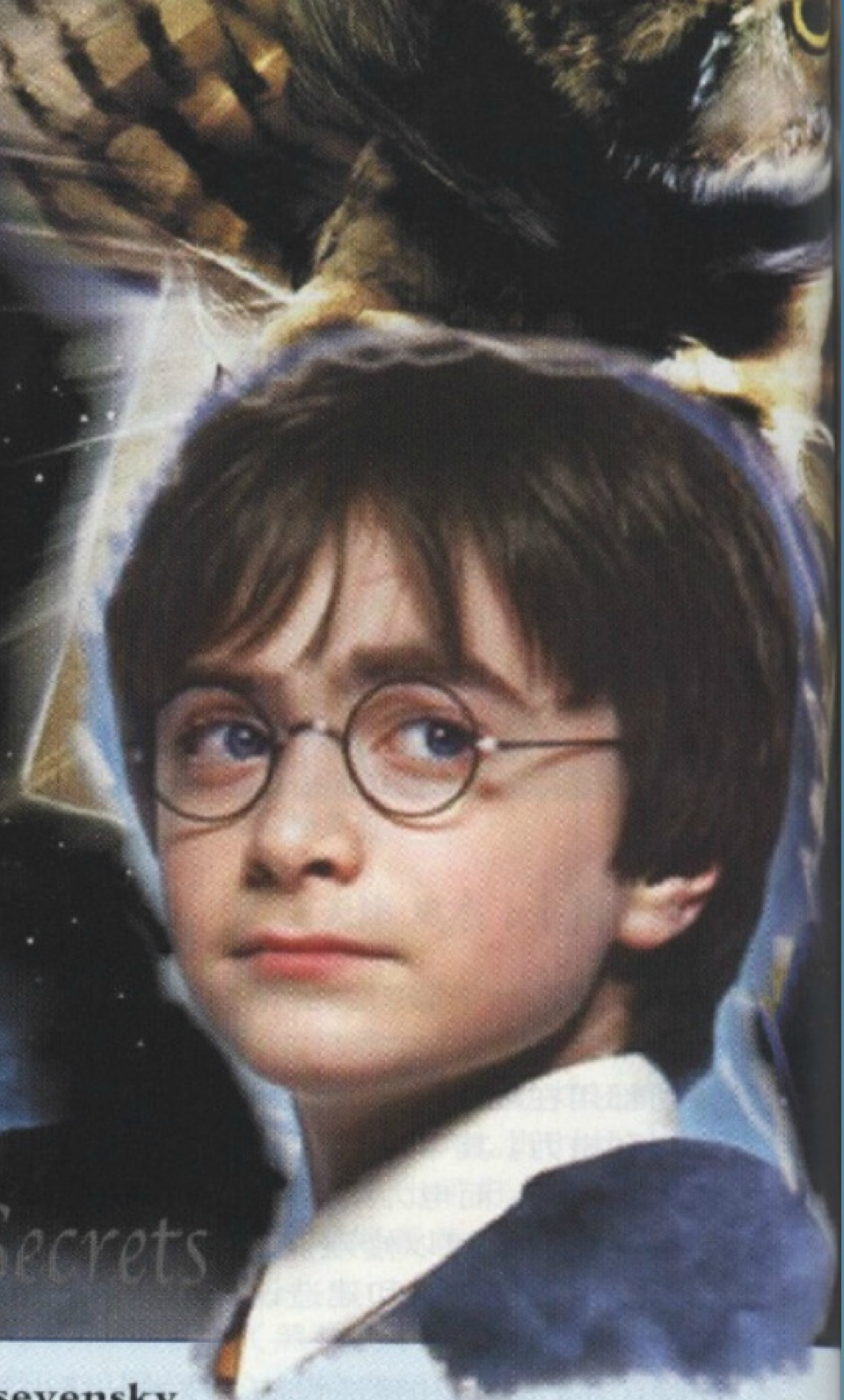
怪物发动攻击。

与怪物搏斗。

幸亏女博士前来相助。

遗传放大器发出耀眼的光芒。

快跑，危险！



哈利波特与密室

Harry Potter and the Chamber of Secrets

■陕西 sevensky

好像是在不经意间，游戏工业与电影工业的互动变得频繁起来。游戏改编电影早就都不是新闻了，像《古墓丽影》这样的电影续集都拍得热火朝天，而电影改编成的游戏例子就更加不胜枚举。正像恶评如潮的游戏电影那样，电影游戏大多是粗制滥造，枯燥乏味。

随着乔安娜·凯瑟琳·罗琳女士笔下的小魔法师哈利·波特被好莱坞请上银幕，围绕这一热门电影的周边产品就滚滚而来。继2001年的《哈利·波特与魔法石》被改编成游戏并取得了不俗的销量之后，美国艺电2002年在7个平台上开发了哈利·波特游戏《哈利·波特与密室》(以下简称HP:CoS，文中角色的译名也和游戏保持一致)，尽管很多人对其品质存在怀疑，不过就我们看到的PC版游戏而言，它无疑达到了电影改编游戏的上乘水准。

总评 80





改善了前作的系统，玩法更多样化，各种要素的结合很好。



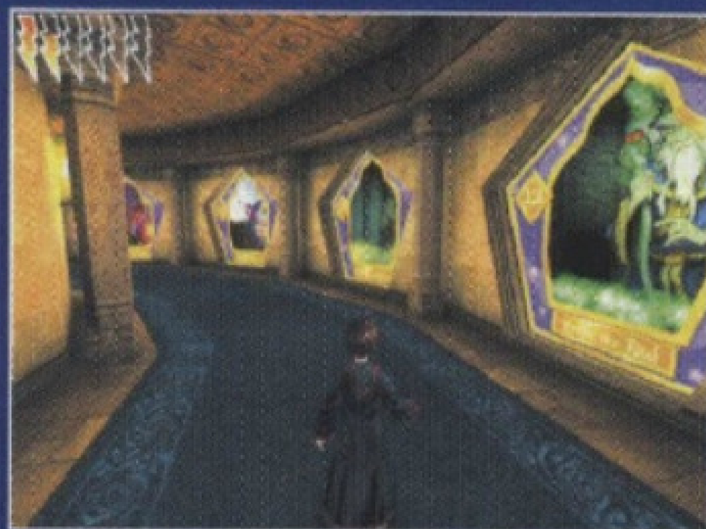
图像稍显落后，存盘多有不便，有些谜题相对来说过难。

制作	EA Games
发行	美国艺电
载体	CD×1
类型	动作冒险
语言	简体中文版
环境	Win9X/Me/2000

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

故事基本忠实原著 重温经典场面

如果按照严格的标准来衡量HP:CoS，它并没有逐一再现原著的很多情节，比如说在游戏开始用几段过场就把暑假里的情节交待过去，哈利与罗恩乘坐飞天车返回魔法学院的理由变得过于简单：因为他们迟到了。而原著中哈利在九又四分之三月台“碰壁”的一幕被忽略过去，在某种程度上这是很遗憾的。不过事实上游戏始终是电影的副产品，游戏的重点放在了回到霍格沃兹学院之后，所有的关卡都是从学院里开始的。玩家们扮演的哈利·波特会依次经历密室开启、赫敏被袭击、大战伏地魔等经典的情节，慢慢接近阴谋的真相。游戏对于关键情节的描述还是很详细的，而且为故事的发展作了足够的铺垫。即便玩家不熟悉原著的故事，也可明白事件的前因后果。完成整个游戏大约需要10～15个小时，应该说内容还是很饱满的。对一个改编自电影的游戏来说，这一点已殊为不易——因为我们已体验过很多莫名其妙开始，又突然之间结束的电影改编游戏。



隐藏关，金版巫师卡大厅。

更多样化的游戏方式 玩家有更多选择

说起HP:CoS，我们可和它的前作《哈利·波特与魔法石》来比较。尽管看起来游戏方式没有太大变化，仍然是不断地施魔法、收集关卡里的多味豆和巫师卡片，但本作的关卡更加开放，游戏系统也更加复杂。

前作的关卡是线性的，一旦完成这个关卡就没有返回的可能，而且由于游戏只有一个循环覆盖的存档，如果没有收集到关卡里的豆子和全部巫师卡，那么只好重新玩一遍游戏。现在大多数的关卡是开放的，特别是每个魔法的挑战关，如果玩家

们觉得第一次的成绩不甚理想，可重复玩这个关卡，而且能得到更多的学院分。

当然格兰芬多的学院分不是平白领先的，一旦领先，哈利·波特就获得了进入奖励室的机会，在限定时间内可尽情收集里面的全味豆。全味豆在前作中并没有太大用处，只是保证哈利能交换到足够多的巫师卡。但本作中全味豆可当成学院的货币使用，由于引入了一个简单的交易系统，哈利可跟学院内的其他小巫师交换到维根魔药的原料配置补血的药水，或购买银版巫师卡。这些小小的改进很好地平衡了游戏，不至于让玩家觉得收集到的物品是毫无意义的。

也许大家还记得前作中令人恐惧的魁地奇比赛，那是魁地奇是游戏必经的情节，但怪异的操作即便成年人也会大感头疼，更不要说占大多数的低龄玩家了。在听取意见之后，开发者改进了这一部分。操作上玩家不需要自己寻找金飞贼的方向了，系统会自动让哈利跟在金飞贼的后面，玩家们要做的只是撞开对方的搜捕手。这种改进的效果十分明显，虽然还是需要一点撞人的技巧，但只要配备了新款的光轮2001扫帚，要不赢都很难。重要的一点是，魁地奇不再是游戏中必须的情节。如果玩家们不喜欢这种关卡，从头到尾可不参加一场比赛。对于低龄玩家来说，很明显这是一个福音。像原著中描绘的那样，游戏中引入了决斗社的设计。哈利可依次和10个等级的巫师决斗，"赌资"则是每个等级数目不一的多味豆。决斗社是需要一点技巧的，在对付高等级的巫师时，需要玩家有快速的反应，并且对学到的魔法要足够熟悉，要一下子赢得150个豆子不是很容易的事。像魁地奇一样，决斗社也不是必须要来的地方，但它为缺乏全味豆的玩家提供了一个快速"致富"的场所。比起前作，玩家有更多的场景光顾，而且能自由地选择要做什么、不要做什么。

瞪大眼睛寻找巫师卡 考耐力也考智力

虽然游戏面对的大多是低龄玩家，但开发者并不想把游戏设计得过于幼稚。他们在关卡中设置了众多的秘密地点，隐藏了大量的巫师卡，等待玩家们发掘。事实上，很难说那些小朋友们能找到这些秘密地点，因为很多秘密需要玩家有敏锐的观察力并且熟知游戏的规则才能发现。虽然找不全这些卡片也能顺利进行游戏，但开发者围绕巫师卡动了不少脑筋，还是让卡片的收集变得有趣起来。

卡片被分作金、银、铜3种，每集到10张铜版巫师卡玩家将增加1血格，如果50张铜卡片都找到的话，游戏末期哈利就有6格生命值，这样打关底BOSS就很轻松了。此外有40张银版巫师卡用来开启移动走廊里的密门进入隐藏关，在那里能集到最后11张金版卡片。如果说正常关卡是一道正餐，那么巫师卡的收集就好比是餐后的甜点，令人回味而且有意外的惊喜。金版巫师卡就成了那些认真完成游戏并且动脑筋寻找秘密地点的玩家得到的奖励，当玩家们终于站在装饰着金版巫师卡的大厅里时，可感觉到开发者的确是用心在做这个游戏的。当然即便不能集全40张银卡片，也有进入隐藏关的机会，因为还有交易系统，只要赚得了足够的豆子就可买到缺失的卡片。这样的设计聪明而且留有余地，因为这既不会叫低龄玩家们失望，也可将笔者这样的大孩子吸引到游戏中。

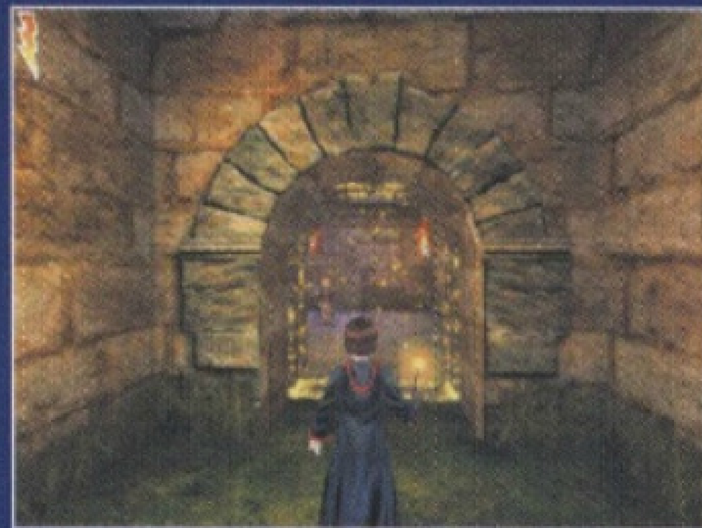
不足之处甚多 可以做得更好

尽管游戏是令人耳目一新的，但总是有一些地方在提醒我们，这毕竟还是一部电影的衍生品，还有诸多问题。由于每个平台上的游戏都由不同的小组进行开发，因此我们看到的PC版和PS2、XBOX、NGC等版本不管是在图像还是游戏的玩法上都有很明显的不同。对PC版来说，首先游戏的界面过于简陋，在高分辨率下能清晰地看到Load画面中那些静止图片的马赛克，不知道开发者为什么这么不关心脸面的问题，也许是时间匆忙，无暇顾及了。另外，游戏的画面显得过于简单，虽然我们可把它归咎到风格，认为卡通的人物和建筑就是这样，但比起PS2等版本显然人物和场景都显得过于简单，除了魔法看上去很漂亮之外，其他图像效果显得很平庸。最令人头痛的是，游戏仍然使用了一个循环覆盖的存档，不论如何只能存储到一个位置上，这实在不符合PC玩家的习惯。

除了这些恼人的问题，HP:CoS总的来说是不错的。我们原本没有期待其相比前作有太大的改观，但事实上它还是改变了游戏方式，改善了一些不合理的设计，新增加的交易系统和全味豆的收集、巫师卡的收集相互结合得很好，使整个游戏世界更加开放，更有趣味性。这是一款可玩下去而且时刻能感受到乐趣的游戏，而不像很多电影游戏那样形同鸡肋。即便没有同名电影的光环笼罩在周围，这也是个值得一玩的作品。



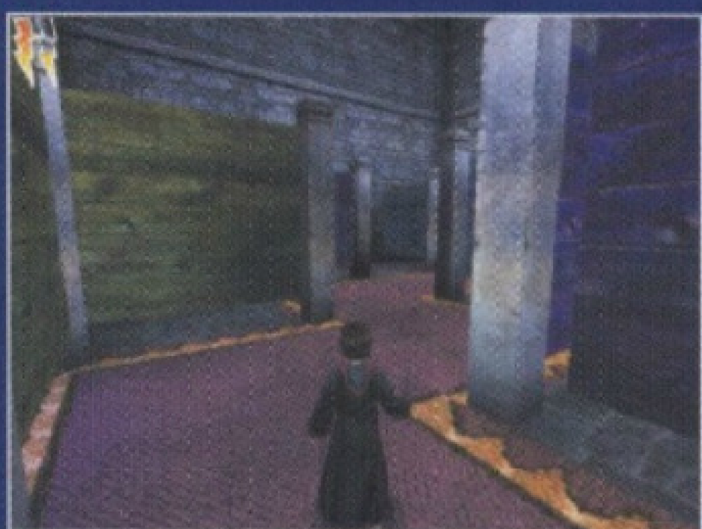
新增的交易系统，甚至可讨价还价。



路摸思魔法可打开很多暗墙。



学习魔咒，这有点像玩跳舞机。



这个门板谜题也不算很简单。



决斗社，对面的德拉科·马尔福不过是个水货。

做个英雄还是草包？
从天龍八部 The Semi-gods And The Semi-devils 看开放式剧情RPG

■云南 善良的大灰狼

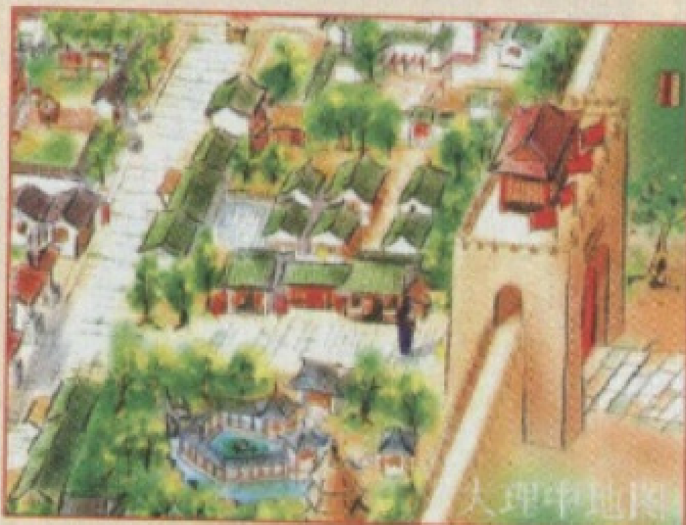
总评 85	
☺	全开放式的剧情设计，将《金庸群侠传》的自由世界在《天龙八部》中彻底展现，正义与邪恶、平凡与伟大、离别与团圆等一切选择尽在自己的掌握中。
☹	游戏粗陋的画面让人失望，另外游戏难度设定太高，也造成了玩家通关困难。
● 制作	智冠科技
● 发行	智冠科技
● 载体	CD x 3
● 类型	角色扮演
● 语言	中文
● 环境	Win98/2000/XP
画面：	★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★☆
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★

说起金庸的武侠小说，大多数人都对其赞不绝口，但如果说起金庸的武侠游戏，则极少有人能举出成功的例证，也因此尽管金庸武侠小说长期以来被频频改制成游戏，但真能让人奉为经典的却近乎为零，如果不是因为上个世纪90年代中叶智冠公司将其来了个大杂烩拼装，以一套《金庸群侠传》而险胜的话，金庸武侠小说之对于游戏，几乎是全军覆没。一次成功的开始，很容易引来对其成功模式的套用，借助着《金庸群侠传》开放式剧情成功的经验，2002年底又一款标称开放式剧情的金庸武侠游戏问世了，它就是《天龙八部》。

模仿：当金庸群侠跑进了天龙八部的世界

《金庸群侠传》的成功无疑打破了长期以来《仙剑奇侠传》独霸天下的局面，开辟出了一条新的武侠游戏发展之路，于是在其后的《武林群侠传》、《三国群侠传》中，一向不敌大宇的智冠不仅迅速翻身，更被众多玩家奉为当今武侠游戏两大制作巨头之一。或许是为了将如此的成功经验套用到更多的武侠游戏中去，彻底打破大宇武侠一统江山的局面，《天龙八部》中玩家再度成了江湖小虾米，通过主线剧情与支线任务的展开，去感受之前无论是游戏还是小说都无法体验到的另一种风情。游戏使用了之前《金庸群侠传》的全开放大地图，玩家可随意地进出地图上的任何场景，当然只有领到任务时才能触发对应的剧情，而在不同的剧情场景切换中，玩家有机会学尽《天龙八部》中众多江湖豪杰的招牌武功。同样地，游戏也加入了声望值的设定，是被众人奉为“侠之圣者”，或是沦落为“不成才的儿子”，玩家的每一次对话行动选择都起着决定性的作用。与之前的《金庸群侠传》一样，游戏中的任务也有善恶之分，“侠之圣者”无法与恶人搭上关系，而“不成才的儿子”则很难获得众人的信任以接获任务，玩家必须在善恶之间不停地转换身份，以求尽可能地在一次游戏中，完成全部任务。整部游戏中如此的模仿之处数不胜数，如果不是因为游戏始终把原著小说的故事发展作为剧情主轴和通关的必须，再或者不是将小说中令人遗憾的悲剧改为了中国人最喜闻乐见的胜利大团圆，《天龙八部》几乎找不到特色所在，只因为智冠将其之前开发《群侠传》系列已获成功的经验一股脑地全部放入了游戏之中，游戏有创新，但很少，从这个意义上来说，《天龙八部》更适合被人称作《金庸群侠传之天龙八部版》。


大场景地图画面的粗陋让人失望。


城市水墨画地图有些画虎不成的味道。

败笔：戏不够，打来凑？

《天龙八部》是金庸武侠小说中最气势磅礴的一部，乔峰、虚竹、段誉3兄弟的组合更让人对于侠义英雄之道有了全新的认识，游戏开发者一改原著剧情，玩家不仅可以和以上3人结拜为兄弟，更是让3人转危为安，一改历史的关键核心，说到此处，玩家自然应该是游戏中的一位英雄人物才配得上如此身份，但或许是游戏设计者想让玩家在游戏中停留更多的时间，因此将游戏的难度大大提高，这本是善意之举，但很不幸地如此一来，玩家却不可避免地成了江湖第一草包。与之前的《群侠传》系列一

样，为了增加玩家的投入感，游戏开始时，我们可自定人物名称，进入游戏之后，看着NPC称呼自己的名字，真是让人好不得意。但得意归得意，好景却不长，游戏采用了开放式的大地图，玩家经常要在地图上不停地来回行走，以完成不同的任务，与此同时，或许是为了督促玩家购买正版游戏，游戏中依然没有加入地图指示，如此一来，走错路的情况时有发生，偏偏游戏采用的又是老式的踩地雷战斗触发模式，而敌人的等级都远在玩家之上，因此战死的情况时有发生。通常来说，武侠游戏中一旦玩家的等级到了50级左右，纵横江湖已是易事，但很可惜同样的等级，在《天龙八部》大地图上遭遇普通敌人依然要纠缠半天，补血几次之后才能获胜，游戏挫折感大大提升，好在游戏还提供了Esc键可逃跑，否则游戏设计人员真是难逃BT之称号，但就是如此这样一位“弱不禁风”经常逃跑的大虾，凡与人见面的第一句话都是“在下桂州人士，XX，有什么需要帮忙的？”让人实在愕然。武侠游戏中少不了练功战斗，但就算是再怎样的特色也需要一个度作为平衡，一边是超高等级的敌人，一边是走不了几步就会触发的战斗地雷，再加上一大堆丰富但效果不佳的花式武功，《天龙八部》虽然有意对《金庸群侠传》进行创新突破，这样的突破很明显是失败的，带着修改为99级攻击力9999的人物通关尚需10多个小时，而且还未完成全部任务，那如果不改呢？


此番玩家可以和三位美女同游江湖，钟灵正是其中之一。


武功与内力必须选定配合之后才能在战斗中使用。



游戏的小场景地图只能算勉强合格。

重伤：回到90年代的画面

游戏的画面一向是玩家评判一款游戏是否值得一玩的重要标准，正因此游戏厂商们都会将自家游戏最精彩的画面放在游戏的包装之上，以求迎得玩家的青睐，《天龙八部》同样如此，但令人遗憾的是，相比游戏那精美异常的包装画面，游戏实际的画面效果则仿佛将我们带回到了上世纪90年代中期。游戏的开场画面异常粗糙，根本不具备一款实力大作应有的水平，但更糟糕的是整个游戏开场动画中，我们很难发现游戏设计人员制作这段动画的目的所在，于是在一堆不知所云的武侠人物竞相施展自己的武功之后，开场动画终于结束了。开头不顺，结果必佳，但很不幸这句古老的谚语在《天龙八部》中失效了，相比游戏的开场动画，游戏中画面继续令人失望，游戏中人物没有使用平滑移动效果，因此行走起来，有明显的跳帧，而且不知道是不是得到了出自同门《金庸群侠传网络版》的遗传，人物走起来一摇一摆的，很明显的八字脚。大宇的《轩辕剑》系列以中国水墨画画面效果见长，而东方演算的《群侠传》系列则是以卡通Q版画风为人津津乐道，这本是两种截然不同的风格，但《天龙八部》却想融合使用，结果完全找不到武侠游戏画面应有的精美之感。更让人费解的是，同样是城市场景，玩家出生的桂州城采用的是场景行走切换设计，而任务地点之一的大理城采用的却是地图场景全览的点击切换式，两种完全不同的风格，以至于第一次见到时，实在怀疑智冠此番是不是把《天龙八部》包给了多个游戏开发小组进行制作。相比游戏的大场景地图，游戏中的人物头像和小场景画面虽然没有那么恶劣，但只能算勉强及格。如果说《天龙八部》因为采用了《金庸群侠传》的成功模式而具有相当可玩的乐趣的话，那么游戏中不和谐的画面，足以将这种可玩性彻底打破，尽管它仍然在我们的承受范围之内。



品味：当成功化为一种模式

作为近期武侠游戏市场上的一款热门之作，《天龙八部》因为套用了《金庸群侠传》的成功模式而为人瞩目，也因此有大批玩家的蜂拥而至，连游戏也沾染上了一些成功的气息，但玩家真的是去玩《天龙八部》，还是只为去玩《金庸群侠传》成功后引发出来的一系列开放式剧情游戏，很显然是后者。如果换掉《天龙八部》的名字，改以其他的知名武侠小说，依然会引得众多玩家投奔而去，只因为游戏是开放式剧情，自由度高而任务丰富，而这种标称单机MUD的游戏形式眼下正是对武侠网络游戏不太满意，但又对传统老式单机武侠游戏不感兴趣玩家一种折衷的选择，开放式的剧情模式满足了他们在单机世界中获得网络游戏体验的需要，而与之相匹配的游戏多种结局、不同分支任务和路线只是其具体实现形式。但如果将这种玩家暂时的需要定为一种颠覆的成功模式，并不断套用模仿，无疑又是非常危险的。《金庸群侠传》的成功带动了开放式剧情游戏的发展，于是《武林群侠传》、《三国群侠传》等类似游戏接踵而至，但相比《金庸群侠传》，他们的创新增加了多少，相信玩过的人并不感到满意。我们可为一套《金庸群侠传》沉醉游戏许久，但对于更多的克隆兄弟，兴趣却是越来越淡。游戏是一种有创意的作品，如果只是将其当作大工业流水线上的产品，而不断加以模仿照搬频繁推出的话，可以想一下，不久之后，开放式剧情武侠游戏会和那些传统的老式武侠游戏一样，让人再也提不起兴趣来，面对即将满布市场的“金庸群侠传 TOO”游戏，我们是否该对武侠游戏未来的发展打上一个大大的问号？这种情形真是让人忧虑！



侠盗罗宾汉

曾以《赏金奇兵》(Desperados-Wanted: Dead or Alive)而闻名的德国游戏开发公司Spellbound于2002年11月推出了新作《侠盗罗宾汉》，这款游戏是继《赏金奇兵》之后又一类“盟军”系列的作品，玩家将在游戏中指挥罗宾汉和他的伙伴们完成各种除暴安良的任务。游戏画面仍然采用细腻的手绘风格，令人赏心悦目，同时该游戏继承了《赏金奇兵》的一个重要特色——预定动作，玩家可以为每个参加行动的角色设定一段预定动作并存储，在需要的时候一声令下即可让指定人物或全部角色按照计划分头行动，这显然比《盟军敢死队》那种仅靠鼠标点击的控制要方便多了。

总评 86



制作	Spellbound
发行	怡采科技
载体	CD×1
类型	即时战术
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：990MB



■贵州 yago

1190年是英格兰中世纪时期最黑暗的岁月，正当那位以勇武而著称的狮心王理查在第三次十字军东征的旅途中与穆斯林军队打得难分难解时，远在后方的英格兰却发生了令人意想不到的变化——理查的小弟约翰亲王利用手中的摄政大权疯狂提高税率压榨百姓，约翰亲王的贪婪促使他在洗劫了全英格兰百姓的口袋后又把目光转向贵族，在铁腕政策下，一大批贵族的世袭地产和城堡被兼并。不过历史的发展并不总是遵循强权者的安排，即使是一个小小的因素也可能会导致截然不同的后果。在狮心王的东征部队中有个名叫罗宾的小青年，他是诺丁汉郡贵族洛克斯利的独子，在英军中以骁勇机智而闻名。老洛克斯利病亡后，诺丁汉郡的郡长便迫不及待地宣布罗宾已经阵亡，洛克斯利家族的财产被收归国有。听到父亲病重的消息后罗宾迅速回国，却发现自己的家园已被一伙陌生人占领。面对约翰亲王的暴政，这位愤怒的破落贵族纠集一帮绿林好汉开始了在舍伍德森林中扬名立万的强盗生涯，而他的新名字“罗宾汉”也很快为英伦三岛甚至整个欧洲所熟悉。此后经过文人们的不断改编，罗宾汉最终以一个侠盗的面目出现在各种传奇故事中，劫富济贫和虔诚的基督徒身份使他成为骑士时代的一个另类典范。



罗宾汉：本游戏1号男主角，玛丽安小姐的心上人，也是舍伍德森林众侠盗的头目，最后还是狮心王理查的Fans。擅长武器为棍棒、剑和长弓，独有特技为打晕、投掷钱包诱敌和攀爬、飞跳。罗宾汉的箭法从开始就是最高级别，这也难怪，因为在国际射箭比赛中，“罗宾汉”这个词专指选手能将一支箭射中另一支箭的尾部并将其劈成两半，厉害吧?



玛丽安：矜持的贵族美女，对罗宾汉一往情深，同时也是罗宾汉最好的侦察员。她擅长的武器是剑和长弓，独有特技为药草治疗和侦察。



小个约翰：揭杆而起的农民勇士，虽然绰号“小个”，但实际上长得人高马大，体魄强健、脾气暴躁，对压榨百姓的官兵毫不手软。擅长使用棍棒，特技为吹口哨诱敌、打晕和搭人梯，此外他还能搬运失去知觉的敌人。



佛莱尔神父：玛丽安小姐的专职忏悔神父，虽然腰腹肥大但勇力惊人。另外这位酒肉和尚型的人物还酿得一手好啤酒，出于对玛丽安小姐的忠心，自愿帮助罗宾汉等人。神父的擅长武器是短棍，特技有投掷蜂巢、灌醉敌人和吃羊腿（这也算特技?），他也能捆绑失去知觉的敌人。



红衣威尔：罗宾汉的侄子，由于哥德温爵士的悲惨遭遇而坚决站在罗宾汉这一边，因为嗜好红色而得“红衣”绰号。擅长武器为链子锤，特技有用弹弓打晕无盔甲的敌人、扼杀和盾牌档箭，是游戏中的主力队员之一。



斯达特利：和罗宾汉从小玩到大的老朋友，舍伍德森林的前任领袖，为人富于激情。擅长武器为手斧，特技有投掷渔网、投掷苹果、伪装成乞丐、捆绑失去知觉的敌人。

喽罗甲：具有随机名字的喽罗，身背弓箭手拿盾牌，特技自然是弓箭和盾牌防御。他们是唯一既会弓箭又能近战的喽罗。

喽罗乙：具有随机名字的喽罗，体形矮胖，手持双股叉，只能近战，能投掷苹果和疗伤，还会爬墙和开锁，可刺死昏迷的敌人。

喽罗丙：具有随机名字的喽罗，身材高大只能近战，特技有吹口哨诱敌和吃羊腿，主要作用是搬运敌人。

行侠除恶要诀

1.首先要搞清任务目标。本游戏共有16个主线任务，在执行任务中玩家按Esc键后就可以看到当前任务目标，如果任务目标被一根横线分成上下两部分，上面就是要必须完成的任务，下面则是可选择完成的任务。在主线任务中要注意一些特殊的NPC，他们头上都有绿色惊叹号，走近与其对话就能获得很多重要信息。在分支任务中的战斗要尽可能利用各种陷阱机关杀敌，树梢头常见的红色箭靶是呼唤援兵的开关，当罗宾汉放箭射中靶子后就会有3名弓箭手出现在树下提供支援，有时候箭靶下面是一张会弹起的渔网，当敌人站在那里不动时才可触发机关。分支任务的目标就是截获敌人金币，以凑足理查王的赎金。抢劫税官（也就是那个穿红衣服的小胖子）时要先把他打晕，再让罗宾汉上前搜身即可，抢劫运输队时运钞马车会先被圆木撞毁，钱币掉得满地尽是，要先消灭附近敌人后再去拾起所有钱币。



敌人也有视野设定。



看看罗宾汉的战斗技能。

2.认清敌人的“品种”。本游戏中的敌人分很多种类，普通的矛兵、弓箭手都好对付，无论背后打晕还是正面单挑都小菜一碟。唯一有点麻烦的是那种手持单刀盾牌的敌兵，他们一旦发现我方弓箭手后就会马上举盾防御，在这种情况下就无法用弓箭命中他们。更恼人的是敌方弓箭手也会躲在盾牌兵后面伺机向我方射箭，这时就需要一位近战角色冲上前去缠斗即可打破敌人的盾牌阵。另外还有身穿链甲的秃头小队长也比较难对付，这种家伙发现敌情后一般不会冲上来，而是命令身边的普通士兵上前迎战。大多数时候秃头小队长都带着好几个手下，即便他落单时也无法做到从背后一击扼杀。而头戴全封闭钢盔，手持一柄长剑的剑士则是敌群中的精锐主力，他们动作缓慢却有惊人的杀伤力，特别是到后期的黑衣剑士更恐怖。好在剑士很少成群活动，否则简直没有人能挡得住他们。只有将近战技能练满的小个约翰才能以偷袭方式一拳打晕秃头小队长和剑士，而罗宾汉基本上无法在家锻炼近战技能，因此即使到通关时也无法和小个约翰媲美。更厉害的敌人还有骑着披甲战马身着厚铠的骑士，可以说那就是玩家的噩梦，视野超远不说，杀伤力更可怕，幸好这种家伙一般只出现一个，而



游戏操作：

画面放大	小键盘+
画面缩小	小键盘-
画面上移	上键
画面下移	下键
画面左移	左键
画面右移	右键
打开/关闭小地图	;
选择第一位人物	1
选择第二位人物	2
选择第三位人物	3
选择第四位人物	4
选择第五位人物	5
选择全部人物	Q
取消全部选择	D
蹲下	C
站起	S
显示可躲藏的入口	左Shift
显示物体轮廓	CapsLock
动作一	G
动作二	H
动作三	J
动作中移动	左Ctrl
预定动作存储	A
执行预定动作	空格键
清除预定动作	Backspace
快速存盘	F1
快读提盘	F5



且移动不快。对付这种“中世纪坦克”能躲就躲，等红衣威尔和小个约翰的近战技能全满时才可以上前碰碰运气，不过最好之前先存盘。

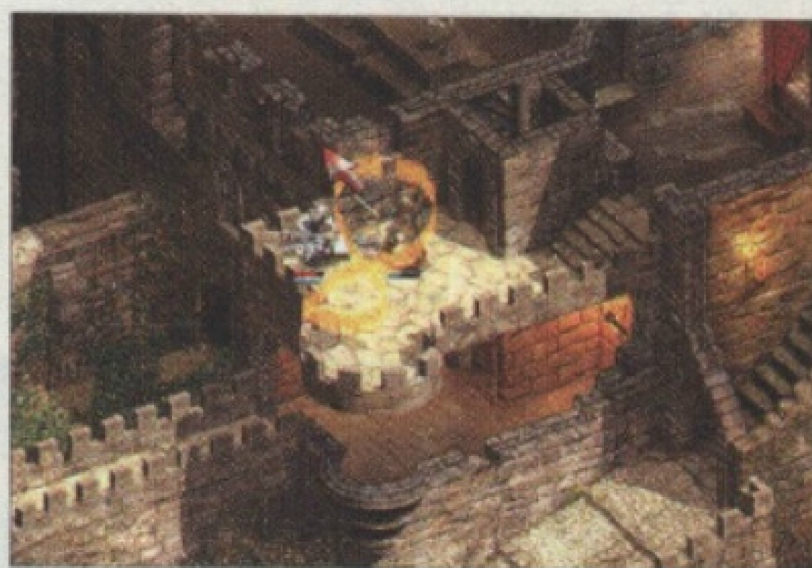
3.钱也不是万能的。罗宾汉有项特技是投掷钱袋，普通敌人看到后会因为争抢钱袋而自相斗殴，你只需要对付最后剩下来的那个家伙就行了。这门特技非常好用，但如果秃头小队长在场就会喝止手下的争抢，另外剑士也会拒绝钱袋的诱惑。游戏中敌人的AI确实给笔者留下了深刻印象，即使是普通敌兵，一旦被异常情况惊动后也都会对罗宾汉抛在地上的钱袋视而不见。

4.近战时要小心出招。当玩家用鼠标选取某位角色时可看到该人物脚下出现绿色圆圈，当靠近敌人开始近战后绿色圆圈就会消失，取而代之的是红色HP条和蓝色精力条。玩家在近战中用鼠标画出各种弧形后，所操纵的人物就能使出不同的攻击招式，最常用的是画“8”字，己方人物可挥动兵器横扫一圈，这招在对付群敌包围时效果不错。精力耗尽后需要大约一两秒钟才能恢复，在这段时间里人物只能呆立不动，头上乱冒星星，极易被敌人打中。近战中获胜后多半会把敌人打得晕倒在地，如果玩家心怀慈悲就让能捆绑敌人的角色上前相助，否则就让威尔或喽罗乙过来补一刀。近战中己方战斗人员之间千万不要靠得太近，否则一通乱扫过后倒下的不但有敌人，也会有战友。

5.设计好“预定动作”。这个功能是本游戏的一大特色，玩家可以按A键存储单个人物的预定动作，时机成熟时按下空格键即可执行，每个角色最多能设定连续3个预定动作。此外还可以设定所有队员的预定动作，然后在点屏幕右下角号角的同时启动各位角色的第一预定动作，让大家在同一时间分头行动，这在后期暗杀多个敌人时非常有用。



设定预定动作。



近战中画个8字威力不小。

6.要合理发挥罗宾汉的弓箭技能。游戏中的远程攻击主要依靠罗宾汉，谁叫这家伙一出来就有5级的弓箭技能呢？不过打惯了《盟军敢死队》的玩家要看到罗宾汉怎么放箭非得气死不可——当发布对指定目标射箭的命令后，罗宾汉要先把弓从肩上摘下来，接着伸手到背后箭袋里摸一支箭，然后拉开弓，转动身子对准了目标这才放箭。这套“流程”通常耗时两秒钟，此后如果让罗宾汉移动到另一地点再次攻击他还必须重复以上步骤，实在是让人郁闷至极，难怪英格兰长弓手没法像蒙古骑兵那样征服半个世界！罗宾汉发箭前的准备工作虽然慢，不过一旦他拉开弓后对同一方向扑来的敌人实施重复射击的速度倒是很快，针对这个特点可让罗宾汉拉弓准备，然后按数字键切换到其他角色上前诱敌并起到缓阻作用，近战开始后立刻切换回罗宾汉放箭。

7.慎用救命草。在舍伍德森林中可生产各种补给品，但有一种重要的物品除外，那就是救命草，这种有四瓣绿叶的小草可让我方人物在不幸牺牲后能以一半HP的状态复活。但如果附近敌人太多，建议先别忙着点击人物肖像上的绿色四叶草标志，因为救命草比较少见，通常在完成NPC交给的任务后才能得到，或必须到游戏后期才能从战场上得到。

8.巧用两种御敌战术。虽说这个游戏强调偷袭潜行，但到了中后期敌人成群结队，甚至巡逻队发现哨兵消失都会报警，要想进城都很困难。笔者经过无数次战斗，总结出两条超级战术，对付任何种类的敌人均有显著“疗效”——当在执行任



务中发生近战时，我方英雄并非每次都能刺中敌人，特别是诸如剑士、秃头队长之流的角色没有十来个回合制服不了，甚至反被对方制服的情况也常常发生。细心的玩家会注意到，当一名敌人与我方队员展开近战后，另一名我方队员即使靠近该敌人也不会激活近战状态，这就是一个天赐良机！例如让罗宾汉缠住一名敌人开始近战，然后威尔再扑上去（正面靠近都没问题）即可轻松扼死敌人，如果是剑士之类无法一下扼死的角色，就派约翰重拳打晕他，只要约翰的近战技能练到5级，绝对没有人能不为他的重拳所“倾倒”，晕过去的敌人是杀是捆都好办多了。最常用的方式是由约翰靠近敌人吹哨诱惑，等对方孤身追来时跑回伏击点并迅速躲入民房中，在此等候的威尔或罗宾汉负责迎敌，近战开始后约翰再从房中出来偷袭。注意，当独自一人追来的敌人发现有多名我方队员时很可能会被吓跑，所以其余队员最好都隐蔽起来。如果玩家手法娴熟，在大规模正面近战中也可以使用本战术，一次“批发”处理掉三四个敌人不成问题。不过负责诱敌的角色也需武艺精湛，否则三招两式就会被敌人打倒。另一种超级战术就是撤退术！如果突然发生了不利于玩家的遭遇近战，或是玩家不想在战斗中伤人性命，可操纵队员迅速远离敌人，一旦双方相距超过一定距离后，近战状态可自动解除，接下来的事就是跑得更远一些，让敌人找不到你。

9.谁最适合参战？从实战价值来看，几位主力队员中最值得培养深造的首推小个约翰，他的吹哨诱敌、偷袭打晕和扛走全都是流水线操作，堪称是本游戏中的“贝雷帽”老大。其次是红衣威尔，石头弹弓能把没穿盔甲的士兵轻松击晕，背后扼杀的功夫也堪称一绝，他在升到5级近战技能后即使与敌正面交锋也无比厉害，与剑士单挑的胜率很高。别看罗宾汉是主人公，但因为很多任务都要他出场，基本上没有时间在舍伍德森林中强化近战技能培训，因此到头也只能算个出色的弓箭手。笔者每次执行任务时通常只派以上三人，再加一位既能疗伤又能开锁的喽罗乙就足够了。虽然玛丽安也能疗伤，但她入伙的时间太晚，又不能开锁，一个妇道人家，还是呆在森林里和其他角色一起搞好后勤吧:)。



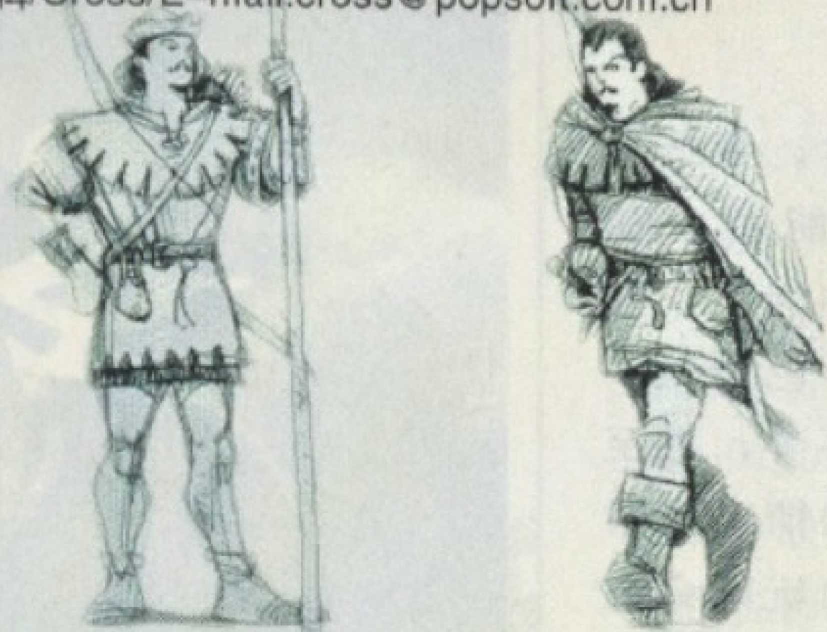
从背后偷袭剑士。

侠盗们的大本营

只有当完成第二关任务后，罗宾汉等人才可进入位于舍伍德森林的营地，这里是他们和官兵斗争的后方基地，也是生产各种补给道具和训练战斗技能的重要地点。在舍伍德营地中有13个生产和训练的特殊地点，一旦己方人员靠近这些地点，头上就会出现特殊标志，从而自动执行生产或训练任务。每次从主线任务或分支任务返回后，在这些地点就会出现各种产品。以下是这些特殊地点的详细说明：



很多时候罗宾汉可以飞檐走壁。



正中的小棚子是供伤者吃喝恢复的特定地点；小棚子左侧的小屋可制作箭支，建议多派人生产；小棚子上方的小屋可调制恢复HP用的药草；小棚子左下方的小屋可酿酒，但要救出佛莱尔神父后才可使用；棚子下方的火堆可生产供食用的羊腿；火堆右下是苹果树，可生产投掷用苹果；从药草房上树后左边的树屋可生产钱袋；右边的树顶小屋生产斯达特利用的渔网；营地右边巨树下有红色卷轴，每次返回都可以点击它查看生产情况；巨树右边是位训练近战技能的教官，当某一人员走近他时头上出现双剑标志就可以了；再向右的河边是练习弓箭技能的地点；近战训练点上方的树林可生产蜂巢，但要救出佛莱尔神父后才可使用；练弓箭技能下方的河滩可生产红衣威尔专用的弹弓石。

特别要注意，只有完成主线任务后才能看到执行战斗技能训练的人员升级。巨树下还会放置一些缴获来的重要宝物，例如国王的权杖。屏幕右上方的地图标志如果闪烁则表示有任务，打开地图可看到舍伍德森林处于约克堡、德比堡、林肯堡和诺丁汉堡的包围中，在东南角还有一个莱斯特堡。地图中随时会出现各种任务，主线任务多半发生在城堡区，要想推动剧情发展，主线任务是必须完成的。而分支任务一般发生在城堡之间的通道上，主要是打劫过路税官和运输队。战斗地图只有3种，大多数时候不过是重复而已。分支任务的图标是一个带“O!”标志的沙漏，通过分支任务可获得大量金币，有时候需要完成一定量的分支任务才有新的主线任务出现。在地图上选择要执行的任务并确认OK后，屏幕正上方就会出现执行此任务允许的最多人数和必须具备的特技，玩家不一定要派出最多人数，但派出的队员必须具备完成任务所要求的全部特技，否则无法进入任务。选定需要派出的人员后，点屏幕右上角标有“Select Team”的绿色箭头即可让他们前往营地最右侧的出口集合，最后点击打勾的绿色火漆按钮即可进入任务。

在营地里用鼠标悬停在任何人物身上就会看到他头上浮现的战斗技能级别图，双剑相交的图标代表近战技能，弓箭图标代表弓箭技能，图标越多表示技能越高，两种技能最高均为5级（就是5个图标）。玩家可根据自己的需要选择营地的生产经营方向，或大量制造箭支，或多多准备疗伤草药，或展开大练兵活动提高伙伴和喽罗们的战斗技能。随着主线剧情的不断发展，营地里的喽罗们会越来越多，罗宾汉率领的这支反抗暴政的队伍也将越来越强大。

罗宾汉的绿林生涯

一、归故乡横祸突生

本关应该算训练关，家门不幸的罗宾汉来到教父哥德温爵士的林肯堡寻求帮助，不料发现这里全是郡长的手下，哥德温也失踪了。先看看所有的帮助卷轴熟悉操作，然后收集散落在各处的箭袋和金币，对碍事的敌人尽量偷袭打晕以节约弓箭。绕路到城墙上左端的大房子里可与仆人爱德华相会，这位老实人也不知道哥德温爵士的去向。不过根据他透露的消息，罗宾汉的好朋友斯达特利因为带头反抗郡长的暴政将被吊死，最后爱德华让罗宾汉到城外西面的村子里去找自己的儿子。在地图下方的城门处砍断吊索可放下吊桥离开城堡，在西北角的小桥用金币吸引敌人逐个解决，过桥后与爱德华之子碰头，在他的帮助下离开林肯堡。

二、劫法场勇士落草

来到诺丁汉堡外，发现斯达特利危在旦夕。利用金币口袋诱惑守卫的敌兵过来逐个打晕，把斯达特利解救出来，旁还有3个他的手下，给好汉们松绑。在城中各处会有一些箭袋和道具，最好去把它们全部弄到手。注意不要招惹那种全身盔甲手拿长剑的剑士，这些家伙打斗中很少进攻，不过一但出手招招致命。在城中的教堂里就有这么一位，从后面打晕他是最好的处理方法。搜刮结束后从北门出去逃往舍伍德森林，罗宾汉的绿林生涯由此正式开始。

三、会爱人共商大计

为了见到自己心爱的玛丽安，罗宾汉趁着黑夜重返诺丁汉堡，本关需要有能够开锁和搬运尸体的同伴。在城堡南门外的村舍前有位老妇人的儿子惨遭郡长毒手，她请求好汉们帮助取回儿子的尸首。罗宾汉带着好汉们利用巡逻队的空隙穿行到南门外的刑场附近，打倒看守刑场的两名卫兵后让大个子把他们搬到隐蔽点，接着用金币口袋引开把守南门的士兵，进城后多用金币口袋诱敌，分化敌人后逐个消灭，但要注意大教堂门前的剑士。在城内东北尽头有个乞丐，施舍点钱给他就能得到玛丽安会来教堂忏悔的情报。此时可以返回进入大教堂，打晕胖





胖的佛莱尔神父并把他搬到隔壁的小房间里，罗宾汉潜入忏悔室后会出现玛丽安进入教堂的动画。情人相见之后一述离别之苦，玛丽安决心帮助罗宾汉洗去不白之冤。会面结束后可从原路返回撤离，也可走北门硬闯出去。

四、救侄子秘道脱身

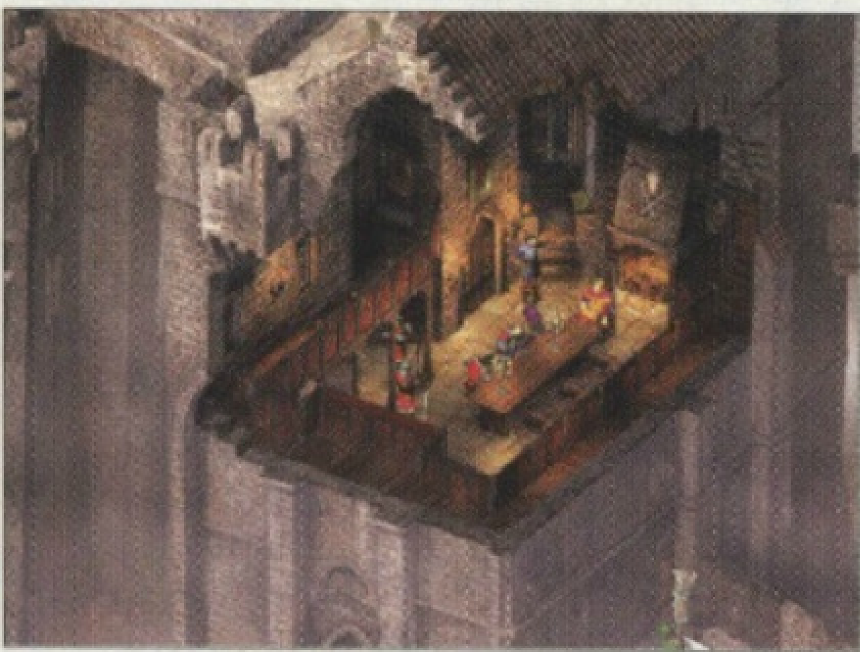
罗宾汉的侄子——红衣威尔被囚禁在莱斯特堡。尽管那里戒备森严，但罗宾汉仍决定去拯救这个充满着正义感的青年。本关必须有会开锁的伙伴。在城堡外先绕开巡逻队到地图右下角的磨房，这里有个村民诉说东北角有3个兵痞在欺负一个乞丐。不要打沿途敌人的主意，一旦哨兵失踪会惊动巡逻队，除非你打定主意要凭武力硬闯。解决掉3个恶棍后，感激的乞丐说出威尔被关在城堡西南角的塔楼下。先让罗宾汉借助城堡东南护城河中的石头跳到墙下，爬上城墙后潜到东北端砍断吊桥绳索，进塔楼上到第2层，消灭守敌后打开外层吊桥放城外的伙伴进来。大院中有不少固定哨和巡逻队，是避是闯全看玩家自己的兴趣，反正最终要杀进西南角的塔楼。让伙伴打开地板上的门锁，罗宾汉下去就能救出威尔。威尔告诉罗宾汉一条通向城外的密道：从教堂右侧小院尽头的门可直接通向城外东南角的农舍。另外在城北河边有个农妇会告诉罗宾汉，她的丈夫前往德比堡后音信皆无，希望好汉们能够帮她找回丈夫。



红衣威尔就关在这下面。

五、欲申冤反窥天机

听说约翰亲王要来到德比堡视察，玛丽安想面见亲王向他控诉郡长的恶行，同时澄清罗宾汉被逼上梁山的冤情。罗宾汉和几位手下陪着玛丽安来到德比堡，利用城门两个哨兵的视野盲区把他们逐个解决掉，然后往左，在脚手架下与群敌一场混战。胜利后众人沿着脚手架爬上城墙，小心避开敌人的巡逻哨。在外城区的东面有个老妇人的孩子病得奄奄一息，让玛丽安施展特技为其疗伤可获得1根救命草，喽罗乙也可完成这桩善举。从外城区东北角的城门出去，最好别打扰墙根那位昏睡的剑士。从他旁边的台阶上城墙，接着沿内城城墙绕行到最左端，注意一定别惊动城楼大门前的4位剑士。进左边那座巨型城楼，城楼中有间囚室关押着1位男子，原来这就是莱斯特堡城北那位农妇的丈夫，干掉折磨男子的士兵后救出这个苦命人。上到楼顶又是一场惨烈的厮杀，之后过天桥，从右边巨型城楼顶靠下方的那扇门进去，罗宾汉等人潜行到会议大厅的阁楼上偷听到约翰亲王的叛国阴谋。原来狮心王理查在东征途中受困，敌人勒索至少10万



坏蛋们正在商量阴谋。



权杖就放在这间屋里。



英镑的赎金，约翰亲王显然不打算支付这笔赎金，为防止理查王的亲信筹集赎金，这家伙决定先把整个英国搜刮一空。约翰亲王还在谈话中提到代表英王宝座的权杖就收藏在德比堡，罗宾汉决定偷走权杖让约翰亲王无法如愿。权杖放在地图东北角的大屋子里，附近设有重兵把守，略施小计放翻他们后夺得权杖即可撤退。

六、战官兵初识约翰

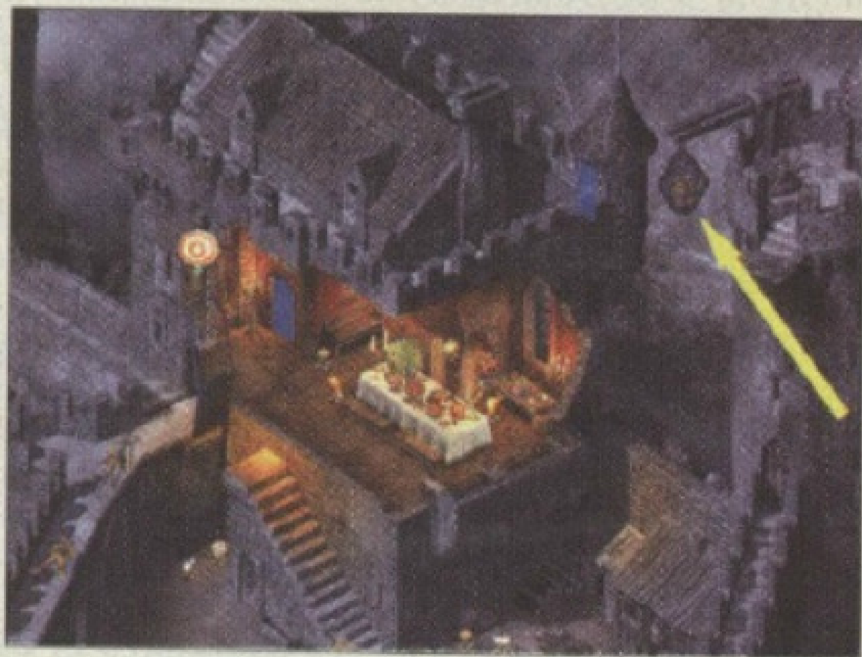
探马来报有一批义军遭到官兵镇压，罗宾汉立刻率部前往支援。在丛林西端遇到一位乱军中丢失孩子的母亲，其实她的孩子就在附近，帮这个忙应该很容易。一边杀退官兵一边拯救受困的百姓，充分利用箭靶机关呼唤喽罗支援，在地图东北角的小屋前跪着一位大汉，那就是赫赫有名的小个约翰。要当心小屋里埋伏着一位剑士，在西侧远处还有一名重甲骑士，千万要避其锋芒，最好让伙伴把他引到地图左端的林子里兜圈子。凭罗宾汉目前的修为，对付小屋中杀出的剑士应该没有问题。为小个约翰松绑后，他可搭人梯将罗宾汉送到屋顶上拿取金币，收集附近的道具后返回舍伍德。



终于见到了拉内夫爵士。



把敌人赶出林肯堡。



佛莱尔神父被吊得很高嘛。

七、陈大义兵不血刃

正直的拉内夫爵士应该不会和约翰亲王同流合污，听到他返回莱斯特堡的消息，罗宾汉和玛丽安决意去请求他主持公道。本关任务难度剧增，原因是不能杀害拉内夫爵士的任何手下，只能用打晕或用渔网让他们失去行动能力。潜行到城外东南角的农舍，沿秘道进入城内。考虑到不能伤人性命可采用超级战术——让罗宾汉和玛丽安直接飞奔，拉内夫爵士就在城北楼台上的大屋里，如沿途遇到敌人缠斗只管朝最终目的地移动，进入拉内夫爵士屋中即可开始对话。明白了真相的爵士同意支持罗宾汉的正义斗争，他还透露了一个重要消息，郡长亲兵在城西南原先关押威尔的塔楼中守护着一件神秘物品。罗宾汉等人冲杀进去，夺取到这件宝物——全国田产名册，没有它约翰亲王要想搜刮财产就没那么容易了。注意，即使与拉内夫爵士完成对话，撤退途中也不能伤害爵士的手下。在城外东南方的磨房边可找到与丈夫团聚的农妇并获得救命草，然后就可以结束任务了。

八、哥德温重主林肯

罗宾汉获悉哥德温爵士原来被约翰亲王的帮凶葛斯本秘密囚禁在林肯堡的地牢中，为壮大反对约翰亲王的阵营应该将这位德高望重的老人解救出来。执行本关任务必须有会开锁的角色。从林肯堡西北角的村子现身后，罗宾汉等人沿着地图左侧南下，这回开了杀戒尽可以让红衣威尔发挥他的扼杀特技。一路踏着敌兵的尸体来到城堡南门，继续前进到东门附近，这附近城墙上的藤蔓可供罗宾汉攀爬，上城墙后折回到南门楼斩断绳索放下吊桥。好汉们进城后杀入城门左上方的甬道，在城堡西北角的建筑群中仔细搜索，干掉一名剑士后发现惊觉不妙的葛斯本逃窜而去，继续前进可在地牢中找到哥德温爵士。惊喜交加的哥德温请罗宾汉帮助消灭城中的残敌，此时城中各处会出现一些红色卷轴，当罗宾汉拾取它们后，一些忠于哥德温的战士会出现帮助剿灭残敌。当最后一名敌人倒下后，任务宣告完成。

九、佛莱尔魔窟受困

佛莱尔神父遵循玛丽安的命令前往德比堡打探消息，不料却落入堡主斯甘洛克的魔掌，这位将军素以残暴而著称，他的手下也被当地百姓视为“兽兵”。罗宾汉等人来到德比堡外，打发掉城门附近的官兵，从工匠口中得知佛莱尔神父被悬挂在城堡东头的尖塔顶上示众。依旧沿着脚手架上城墙，将外城区的敌人逐批诱杀，干掉东城区院内的官兵后，上尖塔救出佛莱尔神父。接着让罗宾汉张弓搭箭射中台阶尽头的小吊桥，台阶上原先放置权杖的屋中有很多补给道具。

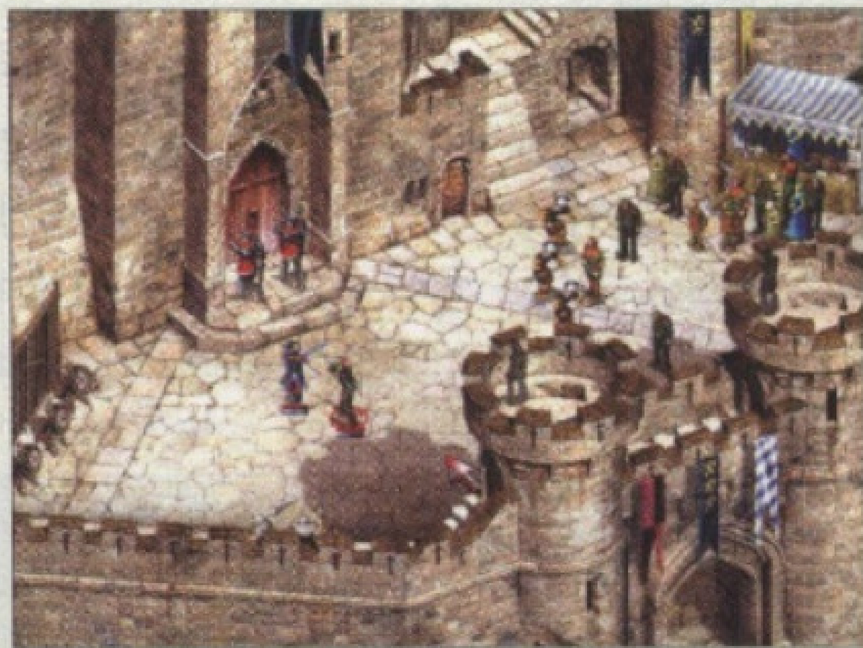
溜进主城区右侧的巨型城楼，可以偷听到约翰亲王等一帮坏蛋在那里密谋进攻哥德温爵士的林肯堡，必须赶快把这个消息通知哥德温和拉内夫等人，此时可按原路撤出林肯堡结束任务。另外，在外城区有位老人因为饱受官兵盘剥正遭受着饥饿的折磨，当佛莱尔神父获得羊腿后可以回来馈赠老人，报酬同样是救命草。

十、施巧计化险为夷

当约翰亲王决定进攻后，很快他们就兵发林肯堡。由于哥德温和拉内夫的实力尚弱，罗宾汉必须全力粉碎约翰亲王的进攻。在舍伍德森林时看地图可发现敌军正在挥师进攻林肯堡，化解危机的方法有3种，第一是在舍伍德营地中发起总动员，招募志愿者前往林肯堡协助防守，但有可能会出现人员牺牲；第二种是向进攻方的统帅施以金币贿赂，交纳3笔钱后对方退兵；第三种方式是袭扰，也就是劫持敌军银饷辎重，连续完成3个分支任务后才能让来犯之敌无法进攻林肯堡。本关实际上应该算是分支任务，但在后期会多次出现同类型任务，因此有必要作特别说明。



在城头与斯甘洛克决斗。



与郡长单挑。

十一、出奇兵轻取德比

为了狠狠打击约翰亲王等人的嚣张气焰，拉内夫突出奇兵进攻德比堡，驻守该城的斯甘洛克手下有大批精锐战士，罗宾汉也得出马协助攻城。开始可看到拉内夫的部队与斯甘洛克手下在德比堡中混战，注意屏幕上有12个小盾牌图标，罗宾汉等人的任务是协助拉内夫军攻陷地图上的各处要地，也就是有盾牌标记的地方。从外城打到东城区时会遇到大批剑士，注意尽量避免混战，小个约翰的重拳偷袭对付他们很有效，敌人晕倒后再让威尔或喽罗乙上前补一刀。罗宾汉箭射标靶放下小吊桥后大部队可涌入内城区，另外也可砍断绳索放下内城门吊桥。扫平内城的残敌后，众好汉上到右侧巨型城楼楼顶，在最高的塔台上会发现手持大斧的斯甘洛克，他只与罗宾汉决斗。不要让太多人上去，最多派个能够疗伤的队员就行了。毕竟这家伙也是个身经百战的将军，如果罗宾汉不敌可随时让旁边的伙伴加血，一番搏杀后斯甘洛克倒在罗宾汉的剑下。这个世界上又少了一个恶棍，约翰亲王的实力也由此衰减。

十二、相思苦独闯龙潭

很久没见到玛丽安了，罗宾汉非常思念她。为了能见到玛丽安，他决定参加诺丁汉堡举办的银箭大赛，在这场弓箭大赛中获胜的幸运儿可获赠一支银铸的箭，还能得到玛丽安的香吻。乔装打扮的罗宾汉轻松夺冠，但他那出神入化的箭法暴露了自己的身份，郡长带兵包围靶场并与罗宾汉单挑。几个回合下来郡长受伤逃走，罗宾汉要赶紧趁乱跑上靶场左边的台阶，再上一层楼即可见到玛丽安。玛丽安告诉罗宾汉，刚才弓箭比赛中输给他的那个小伙子看起来气度不凡，找他谈谈也许有用。在门边的城墙上罗宾汉找到了这位好汉（喽罗甲），一听去舍伍德森林，他当即应邀入伙。在城中还有两位可拉拢入伙的好汉（喽罗乙和喽罗丙），他们分别在城北和城东，不过招不招都不影响主线任务。让一位好汉引开把守城门洞的3名剑士，罗宾汉和玛丽安顺利出城后向东飞奔，别担心路上那名骑士，只管一口气跑到路牌处即可结束本关。



十三、强逼婚恶人送命

约翰亲王对玛丽安的“背叛”大发雷霆，为了惩罚决定强迫她嫁给葛斯本，婚礼定在约克堡的大教堂内举行。罗宾汉收到消息后心急如焚，立刻带上兄弟们前去营救美人。约克堡的城区非常巨大，婚礼就在地图左上角的大教堂举行，教堂外驻守着大批军队，硬闯显然没戏。注意看地图右侧有座城中城，那里的哨塔上悬挂着约翰亲王的旗帜，如果能把它换成理查王的旗帜必定会引起敌军不战自乱。罗宾汉等人向东边的大桥靠近，借助沿途众多的民房掩护要避开巡逻队应该不难，过桥后消灭小城堡外的零星守军，罗宾汉可从小城右下角的民房顶跳上城墙，也可从正右方的藤蔓爬上城墙。右下角的屋子里有位打盹的剑士，如果不想惊动他就绕路走，干掉城墙上的哨兵后进会议厅上哨塔。注意，换旗之前最好让其他人先撤回城西并躲入民房中。换旗后敌人果然大乱，约翰亲王不愧是个懦夫，听到风吹草动立刻带着自己的黑衣骑士团撤离，只丢下急欲完成婚礼的葛斯本。罗宾汉与众人会合后攻进大教堂，剩下的事当然就是把葛斯本的婚礼变成他的葬礼，单挑时让加血的伙伴一边伺候，很快约翰亲王的又一爪牙就此送命。

十四、出囹圄蛟龙入海

威尔的一位朋友送来了坏消息，罗宾汉在去诺丁汉堡与线人接头时被郡长擒获！舍伍德森林不能失去领袖，于是玛丽安带着一帮好汉前往搭救。来到诺丁汉堡外，一片浓雾中清除掉城门的敌人，看红色卷轴得知城中富商布里特高出卖了罗宾汉，这家伙还得了5000镑奖金。进城后稳步蚕食敌人的岗哨和巡逻队，在号枷台上救出一位受难的无辜者后能得到一株救命草。来到城北继续大开杀戒，从北门上城墙往下走可进入一座有圆锥尖顶的塔楼，干掉塔顶平台的哨兵后下去会看到有两人在黑暗处，其中一个是黑衣骑士团的士兵，打倒这家伙后和旁边的贵族谈话，终于得知原来罗宾汉被囚禁在城外刑场旁的巨堡中。救出罗宾汉后还要寻找那位富商布里特高，不给他一点教训显然不行。多向路边的乞丐打听几次就能了解到布里特高的住所就在城东北角，到那里后正好碰上这家伙出门，吓破了胆的布里特高交出5000镑奖金并保证再也不助纣为虐了。约翰亲王的阴谋再次破产，罗宾汉等人凯旋而归。

十五、急篡位兄弟相煎

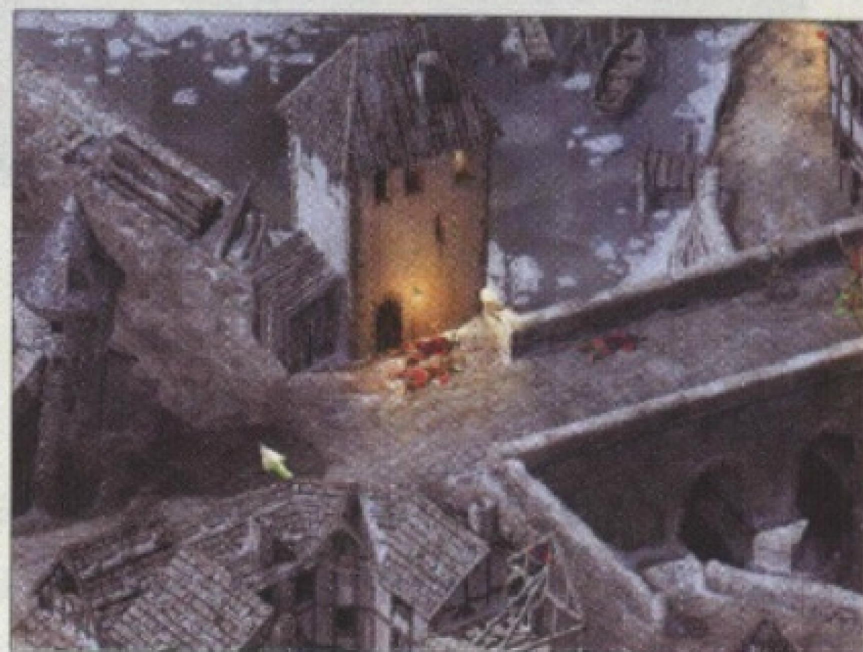
这个任务在罗宾汉攒够了10万镑赎金后才会出现。约翰亲王的心腹朗契普斯有位仆人阿兰，其实他是罗宾汉的情报员，他发来紧急消息要罗宾汉等人迅速到约克堡去，说是有重大事情发生。罗宾汉等人出现在约克堡东北的城中城外，先要潜到城南的酒吧门前与阿兰会合，建议让罗宾汉孤身一人去，利用民房和巡逻队经过的间隙很快摸到酒吧门前。阿兰的情报果然很重要：有位理查王的信使抵达，约翰亲王接见信使后立刻召集所有亲信在城中城里的会议厅开会。罗宾汉返回城中城外，清除附近守军后上墙干掉岗哨，把院子里的几个黑衣骑士团士兵放倒，搜他们身上可以打开小城堡的闸门控制房，斩断绳索把不会攀墙的小个约翰和威尔等人放进来。罗宾汉上墙从右下角有金币的房间靠近会议厅偷听，原来约翰亲王密谋派遣朗契普斯赶往前线与敌私通以置理查王于死地。商定之后，约翰亲王率众离去，罗宾汉冲进会议厅与朗契普斯一场单挑，杀死这个坏蛋后，罗宾汉让阿兰换上朗契普斯的衣服并携带舍伍德森林攒积的10万镑前去赎回理查王，最后让小个约翰背起朗契普斯的尸体和罗宾汉等人逃出约克堡即可过关。



约翰亲王逼迫玛丽安与葛斯本结婚。



这位贵族会告诉你罗宾汉的囚禁地点。



夺取小桥可保证出入畅通。

十六、约克堡城头易帜

经过对约翰亲王部队的多次打击后，拉内夫和哥德温爵士的力量也日益壮大，现在该是向约克堡发起总攻的时候了！经过艰苦卓绝的战斗，拉内夫等人勉强攻下约克堡南大门，虽然



最后摇响大教堂的钟结束战斗。



约翰亲王躲在这里。

歼灭大批约翰亲王的部队，但也付出了沉重代价，现在又只能依靠罗宾汉等人实施特种作战了。任务目标是为己方部队扫清通道，具体内容多达12项，按Esc键可细看，但总结起来只有4件事：杀光所有敌人、打开东门、更换城中城哨塔上的大旗、拉响大教堂的钟。屏幕正上方同样有12个小盾牌，罗宾汉等人每完成一个任务就有一面小盾牌变成红色，全部完成即可获胜。

先去开东门，沿途的巡逻队让红衣威尔孤身应付，如果玩家在初期认真培养他，这家伙现在的近战技能肯定已达到5级，一圈链子锤扫过能打晕一大排敌人。唯一比较棘手的是黑衣剑士，最好设下埋伏让小个约翰偷袭打晕他们，然后威尔或喽罗乙再斩草除根。打开东门后众人杀到城中城外，罗宾汉先干掉墙上巡逻的几个普通士兵，趁黑衣剑士走开的机会不顾一切冲下台阶，闸门控制房会自动显露出来。上前砍绳开门，然后边打边退，让外面的约翰等人收拾剑士就轻松多了。换下叛军的旗帜后，罗宾汉等人可在城中一面清剿残敌一面收集散落各处的补给品，最后发动对大教堂的总攻。进教堂后注意看，在门口附近有根绳，随便派个人上前一拉就OK。

十七、显身手反贼落网

约翰亲王自知大势已去，于是和郡长一同逃回诺丁汉堡以图东山再起。在打退他们对约克堡的一次进犯（分支任务）后，罗宾汉率领4名兄弟深入虎穴去擒拿这个国贼。本关一开始化了装的罗宾汉直接出现在城内群敌之间，为安全考虑先不要让他行动，城南或城北的两路兄弟各施神通蚕食沿途敌人。南门外的大道上有个重甲骑士很让人头疼，存盘后要多试几次才能把他从马上打下来。城南的村子中也有3个百姓会向你提供一些情报，第1位告诉你，在城内那根救命草旁边的乞丐原先是皇室近卫队的勇士，他可能会透露敌人的防御情报；第2位告诉你约翰亲王的藏身之处就在内城区的巨型城楼中；第3位请求好汉们到原先囚禁罗宾汉的监狱要塞去解救自己的兄弟。经过苦战杀进城中，找到那位乞丐获悉约翰亲王的黑衣骑士团战斗力不容忽视。要赶紧和北门的兄弟们会合，否则没法加血治疗。在城东的教堂里有位神父奉劝罗宾汉不要滥杀，侧屋有位老人称北门守兵中有他的儿子，他会劝说儿子帮助罗宾汉。在东北角的城墙上找到这位身在曹营心在汉的小伙子，他答应放罗宾汉等人自由通过。不过这个方便似乎意义不大，玩家还是应该把北门附近的敌人全部干掉，另外在城北的小巷里还会遇到一个搞笑的家伙索要罗宾汉的签名。从北门上墙攻入内城，杀到约翰亲王所在的大厅外时特别要当心那两名黑衣剑士，这两人非常厉害，挑战之前最好存盘。玩家也可不走左侧去迎战他们，让罗宾汉只身从楼下大门上到大厅里，先与郡长单挑，这手下败将又怎么会是罗宾汉的对手？把他戳得浑身是窟窿后终于俘获了约翰亲王，等待这家伙的将是审判和叛国的罪名。

尾声

不久后的一天，有3名神秘人物骑马经过舍伍德森林，罗宾汉闻讯前往查看，不料双方舞剑挥棍交起手来，打斗中罗宾汉突然发现为首的那名剑士原来是理查王！国王回来了，正义最终战胜了邪恶！想起那些艰难的岁月，我们的英雄忍不住热泪盈眶…… P

1999年1月，KONAMI公司在PS主机上推出了一款低调宣传的恐怖游戏作品《寂静岭》，却受到了玩家们的广泛关注，于是该公司又在PS2主机上开发了这款游戏的续作《寂静岭2》。我们今天要介绍给大家的就是《寂静岭2》在PC平台上的移植作品，而《寂静岭3》据说也已经浮出水面了。目前这一游戏系列已在PS2、GBA、XBOX及PC等多机种上全面铺开。《寂静岭2》不同于其他恐怖类游戏，其主要特点在于，人们在这款游戏中需要与自己内心中的黑暗相对抗，也就是说玩者所面对的敌人并非某种不可抗的外力（如病毒、僵尸或外星人）而恰恰是自己。它借用了大量心理学中的暗示效应来营造氛围，弗洛伊德理论在这款游戏中又一次借尸还魂；另外电影手法的借鉴也随处可见，而所有这一切元素放在游戏中并不显得突兀，因此可以说它是近几年来称得上匠心独具的一款恐怖冒险游戏。在这篇攻略中，笔者只提供了以詹姆斯为主角的主线剧情攻略，同时对于游戏中一些特别“有趣”的地方没有在攻略中直接写出，以保证各位玩家在游戏时的乐趣。而以玛丽娅为主角的任务关对故事主线影响不大，且几乎没有解谜成分，所以这里就不再多说了。



寂静岭2

SILENT HILL 2

■北京 生铁的冷酷电视机

“……实际上，它是一种愿望的达成。”

——弗洛伊德《梦的解析》

总评 90



制作	KONAMI
发行	KONAMI
载体	CD×2
类型	冒险
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面	★★★★★★★★★
音响	★★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★★
娱乐	★★★★★★★★☆
剧情	★★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：PentiumⅢ 900MHz 显卡：32MB以上3D加速卡 内存：128MB RAM 硬盘：1.74GB

Silent，形容词，表示寂静的、沉默的、无声的或无记载的。

Hill，名词，丘陵、山岗或者山岭……

Silent Hill，寂静岭，一个充满无限荒芜和惆怅的地名，一个让所有饱受心灵折磨者的自赎之地。

那些终日被浓雾笼罩着的墓地、那些4×4英尺被鲜血浸透的医院房间、那些没有光线且时时变形的走廊、那些沙发上躺着死人而电视机尚沙沙作响的卧室、那些在底层深处的坟场、那些只有在梦里才能邂逅的郁郁寡欢没有灵魂的人们……它们就等在那里，等着你。

你可曾伤害过自己所热爱的人么？你可曾面对不可逆转的背叛而软弱无力么？你可曾在昨夜被噩梦所惊醒么？

那么，到寂静岭来吧。

第一章 亡妻的情书

你仿佛经历了一场梦魇，但是什么也记不得了。站在一间厕所的洗手池前，望着镜子里那张苍白憔悴的脸，你突然觉得，这3年来，这张面孔已经变得日渐陌生。经过一夜的长途驾驶，你感到十分疲惫。把手插在兜里，摸到了妻子的照片，还有那张信纸。你名叫詹姆斯·桑德兰（James Sunderland），一名汽车经销商，就在不久前收到了这封神秘的来信，那是你死去已久的妻子写给你的，它使你一心想忘却的那些东西再一次沉重地压迫在你的心灵上。

“在那些永无宁息的梦境里，我又回到了这个地方……寂静岭。你曾承诺，终有一天你会带我回到这里，但是你没有遵守诺言。现在，我一个人回来了，在我们的老地方，我等着你……”望着那熟悉的字迹，仿佛亡妻的声音就在耳边回响。信封上的邮戳表明，这封信正是从寂静岭发出的，你决心去那里一探究竟。

这是一个雾霭浓重的清晨。你站在湖滨公路边，用力呼吸着潮湿新鲜的空气。透过冷杉高大的枝冠，依稀能看见在湖水的那一边，白色的烟气正缓缓飘过沉寂的山岭。前面已经没有公路了，你只好从车里取出地图，沿着托卢卡湖（Toluca Lake）边的小径前进。

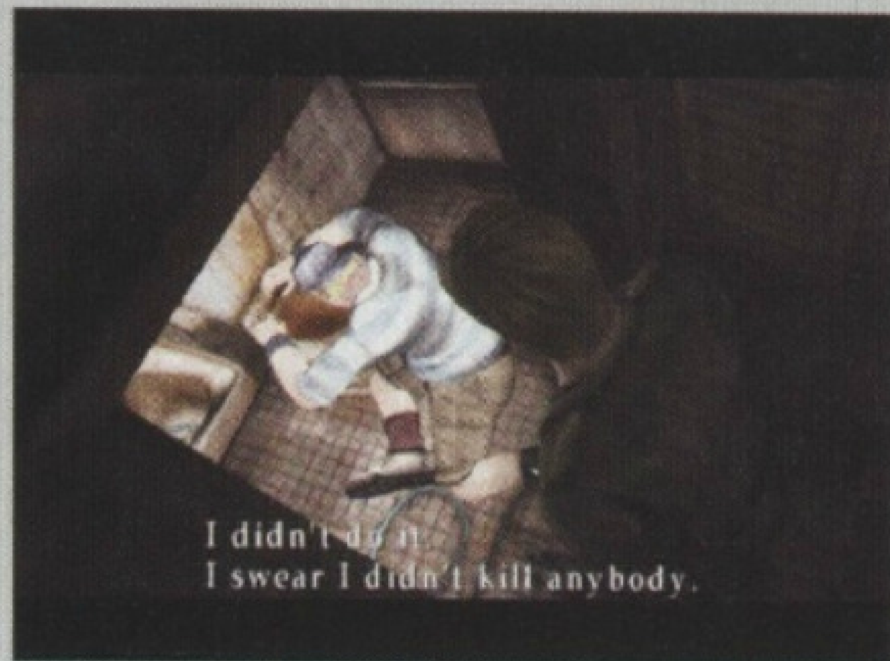
在通往镇子的路上，途经一座墓园，在这里碰到了一个女人，她正蹲在一个墓碑前不知做什么。你过去向她打招呼，她抬起头的时候脸色苍白，目光里有一些令人感到迷茫的东西。你对她说你迷路了，她告诉你这里只有一条路通向寂静岭，但她不希望你过去，因为那里有些什么“不对劲”的地方。你对她说，你必须要去寂静岭，因为你在寻找一个对你来说非常重要的人，在找到她之前，生活中的一切对你都不再有意义。“是啊……我也在找人，我的妈妈，找了很久。我还以为在这里能遇到我的爸爸和兄弟，可是也没有找到……”她说，“啊，抱歉，这些事与你又有什么相干呢……”在离开她之前，你说：“希望你能找到你的妈妈。”仿佛这样说说对你自己也是种慰藉。踏着撒满枯叶的小径继续前进，这是一段在迷雾中漫长的跋涉。走出树林，穿过短廊，沿着盘山路一直向西，最终进入了小镇，但是小镇上却空无人烟……

在Lindsey街的街口，你看到地面上有斑驳而新鲜的血迹，继而你听到有脚步声从不远处传来——浓雾中似乎有一个扭曲的身影在前面蹒跚行走。于是你循着血迹跟了过去。在Vachss路尽头的一个拱型桥洞里，你遇到了一件异常悚然的事情。当你经历了那一切后，你得到了一个收音机（Radio）。那收音机里隐约传出一个女人召唤你的声音，好像它里面封存着某人的灵魂一样。接下来你开始在镇子里找寻线索，这时的镇子已经不再沉寂了，一些极度痛苦的幽灵开始出现在你周围的街道上，你小心翼翼地避免撞进它们的怀里。在Saul街上停着的一辆白色旅行车中，你找到了一张看起来似乎有用的纸条，上面写着“妮丽酒吧”（BAR Neely's）。找到这间酒吧，在吧台上看到一张废弃的地图，根据上面的指示，你来到了Martin街。在这条街尽头躺着一具散发着恶臭的尸体，他身上有一把公寓钥匙（Apartment Gate Key）。用这把钥匙可以打开不远处“林边公寓”（Woodside Apartment）的大门，你认为似乎一切都开始变得有头绪了，其实，噩梦才刚刚开始。

第二章 孩子·男人·女人

这座公寓里同样是一片死寂，黑暗的空间里满是灰尘的气息。在你进入那幽深的走廊之前，不要忘了把墙上的公寓地图带在身上。先到公寓2层205房间去取那个无头模特身上的手电筒，这样即使在黑暗中也可以看清地图。在3层的某个房间里还有一把手枪，如果你不是严重的枪械过敏者，请拿上它。到3层的时候还要记得铁栅栏的另一边地上有把钥匙，伸出手去试试你能否够到它吧。当你从3层回到2层的走廊里时，突然听见208室传出婴儿的啼哭声。你跑进去，发现在去3楼的时候，208室内的电视被人打开了。一个穿着睡衣的人正躺在沙发上，他的脑袋被子弹射穿了，脑组织和血液喷溅在电视机上。也许是你太紧张了吧，你想不起刚才可曾听到过枪声。在他身后的书架上，你找到了202房间的钥匙（RM202 Key），随即进入202室拿到大


它们没有脑袋，但是充满了仇恨。



第一次杀人后呕吐是正常反应。

钟钥匙（Clock Key）。用这把钥匙可以打开208室那个座钟的钟门，另外在座钟对面的墙上看到用箭头标明的Henry、Mildred和Scott字迹，你意识到这3个名字和小时、分钟、秒的头一个字母是相同的。按照墙上的暗示，将时针调到一个特定的位置，推开大钟，一个密道出现在眼前（谜题1）。

现在你越来越觉得这个世界是不真实的了，它似乎是某人故意设计用来纠缠你的。穿过密道并从209室出来，顺着楼梯上到3层铁栅栏的另一边。在307室的厨房里你看到那个令人毛骨悚然的“红色锥铁怪”，它正在和一堆恶心的东西发生着关系。你是那么厌恶它，但这种情绪对你并不陌生。在这个房间里，你得到了庭院钥匙（Courtyard Key）。另外在3层的洗衣房边，你终于拿到了刚才被小女孩踢开的安全门钥匙（Fire Escape Key），刚才为她所惊吓的你现在反倒有些替她的安全担忧了。从3层沿楼梯下到1层，在走廊里找到一箱饮料（Canned Juice），拿上它。

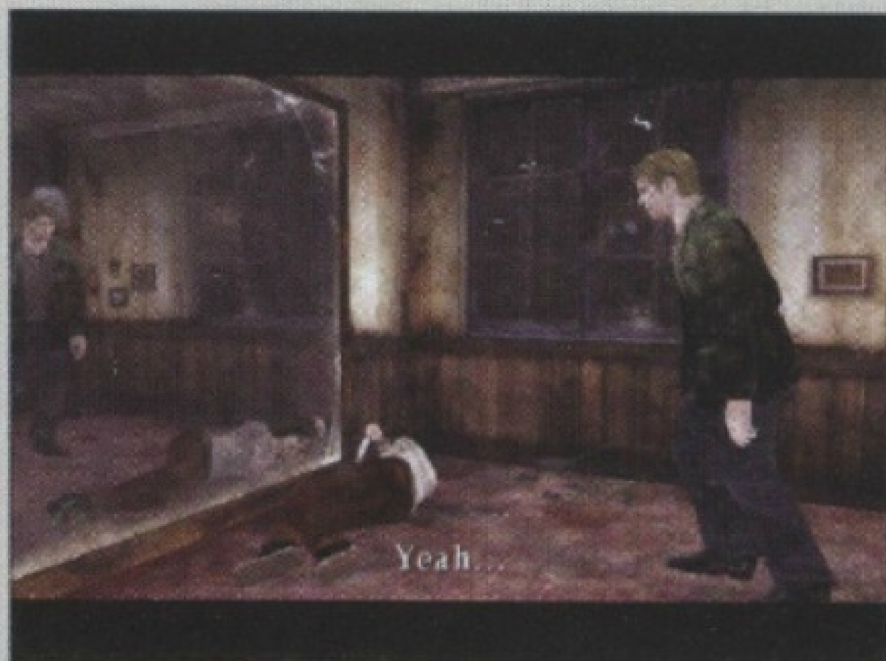
回到院子里，再从最初进入公寓的正门进去，利用庭院钥匙直接开通往庭院的门。庭院里还有一扇通向另一个走廊的门，在那条走廊中的101室，你再次看到恶心的一幕——一具尸体倒在冰箱边，有人似乎想把他整个塞进冰箱里，但没有成功，白色的冰箱上却弄得满是血迹。接着你听到有人在盥洗室里呕吐，在那里你遇到了一个令人反感的胖子，他一看到你就说：“不是我杀的，我没杀人，我什么也没做，我发誓！”在接下来的对话中，你得知这个人名叫埃迪（Eddie），当你谈及在这里遇到的怪事时，他不停地辩解，说他什么也不知道，他也是迫不得已来到这个镇子的。可是你却有种不详的感觉，你觉得他看起来就像是个恶心的杀人凶手，可是他可怜的样子又使你想到了自己——我是不是也是个杀人凶手呢？在互道珍重后，你心情复杂地离开了他。

在庭院干涸的泳池中可以找到一枚蛇头硬币（Coin Snake）。回到203室边的洗衣房里，你将那箱饮料扔进堵塞的垃圾道，听见有东西连着饮料箱一起落了下去。在一层公寓外的垃圾道口，你又捡到一枚老人头硬币（Coin Oldman），还有一份报纸，上面有一篇新闻，报道了一个残忍的弑童犯用汤匙自尽的消息，报道中引述了他发疯时说的一些话：“那些红色的、可怕的魔鬼……”但是你知道，他说的并不是疯话。回到2层用安全门钥匙打开西侧的安全门，跳进另一座被称为蓝溪公寓（Blue Creek Apartment）的203室。在厕所马桶里你发现了一个皮夹，里面夹着一张纸条，上面写着一组密码，利用它可以打开房间内的保险柜，里面是什么呢（谜题2）？

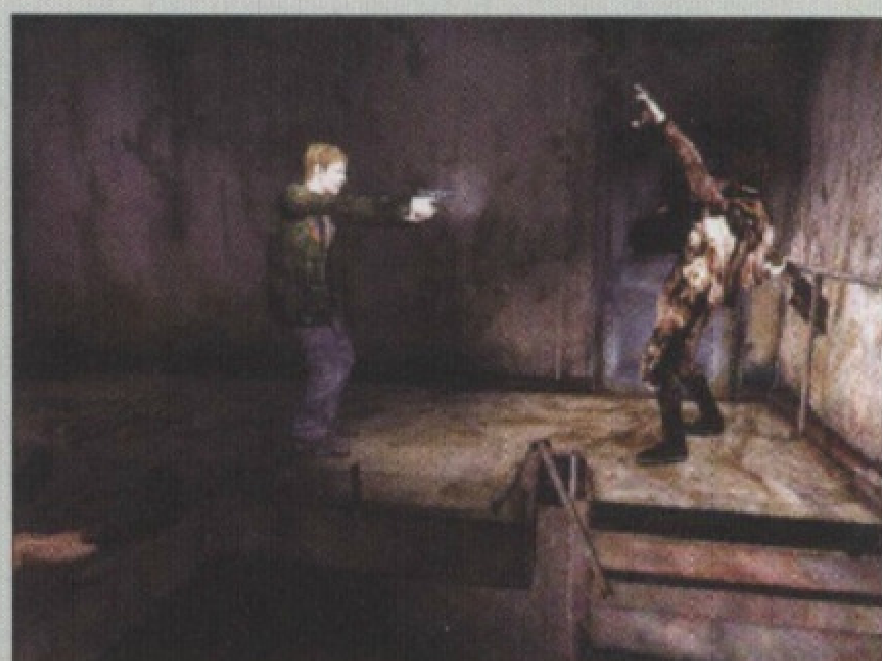

那不是你的婴儿车。

蓝溪公寓比林边公寓更为破败，走廊的地面上到处都是积水。在楼梯间地上取得公寓地图后来到2层，209室门上贴的一张纸条引起了你的好奇：“亲爱的Tim，为了那事我不得不离开，钥匙在David伯父那里，我不在的时候替我看家。”David伯父就住在下层。在109房间里，你又一次遇到了那个在墓地里见过的神秘女人。她躺在地上，手里握着一把血迹未干的尖刀，她的目光恍惚茫然，那是一双精神分裂者的眼睛。透过面前的镜子，她看到了你，“哦……是你啊。”“是我，詹姆斯。”“我叫安吉拉（Angela）。”你慢慢走过去，蹲在她身边，你猜她是想自杀。“安吉拉，我不知你想怎么样，但任何问题都有解决办法。”“真的？”她冷冷地说，冰冷的尖刀在她手中缓缓地摆动着。“听起来很动人，可你不也和我一样一直在到处逃避么？这是报应。”“不，我和你不一样！”你摇着头站了起来。“你怕什么？”她冷冷地问。


太晚了，已经没有节目了。



练功房里的人都会自恋么？


攻略里没有写到的遭遇……


孩子的世界里没有鬼怪。

在这间弥漫着伤感与悬疑的房间里，你得到了一枚囚徒硬币（Coin Prisoner）。在105房间，你看到一个柜子，把手中的3枚硬币正确摆放在锁孔中，就会得到一把写有“Lyne”名字的钥匙（Lyne House Key，谜题3），用这把钥匙打开209室。通过阳台来到208室，在床上取得楼梯间钥匙（Apartment Stairway Key），去把走廊尽头的门打开，你又看到了铁锥怪！你转身想逃，却发现门被反锁了，你该怎么办？

第三章 染红头发的天使

“……找到你母亲了么？”你决定换个话题。“还没有……我哪儿都找不到她”“她住在这公寓里？”“我不清楚”“但她一定是在这个镇子里吧？”“你怎么知道？”她突然沉下脸来，坐起来望着你，手里的刀子格外刺目。“只是因为看到你在这儿，我才这么想的。”你连忙解释。“我太累了，对不起。”她颓废地按着自己的头说，“你找到你要找的人了么？”“还没有，她叫玛丽（Mary），是我妻子，”你边说边掏出照片给她看。“我很遗憾，”安吉拉说。“没什么，不管怎样，反正她已经死了。”“死了？”安吉拉奇怪地问，说着她站起来打量着你，然后说：“我想我该去找我的妈妈了。”“要我陪你么？这镇子里太危险了。”你同病相怜地问。安吉拉谢绝了你的好意，你婉转地问她，是否还要拿着手里的刀子？她说她愿意把刀交给你保管，因为她不知道自己拿着这把刀还会干出什么事来。可是当你伸手去接刀的时候，她却又吓得大喊大叫起来。最后，她还是把刀子留给了你，“我变坏了。”她黯然地说着并走出了房间。你小心地把刀收在身上，但你却并不知道，那刀上沾着的到底是她母亲、她父亲还是她兄弟颈上的鲜血！

从公寓出来后，你看到那个小女孩正骑在墙头上玩。“嘿！你就是踩我手的人吧？你叫什么名字？”你问道。“这不关你的事！”那小女孩站起来就跑，“反正你已经不爱玛丽了！”“你怎么知道我妻子的名字？”你问的时候那女孩子已经跳过墙去跑开了。你永远也不会知道，真正的魔鬼是来自于内心，这个曾经与你妻子住在同一家医院的小女孩，正因为她内心纯净，所以对她而言，寂静岭根本不存在什么魔鬼……

在不远处的玫瑰露公园（Rosewater Park），你想起自己和妻子曾经一起来过这里，玛丽信里说的老地方是不是指这里呢？在露天的湖边平台上，你邂逅了一个衣着性感的女人，她正扶着栏杆，眺望着远处茫茫一片的湖水。听到你的脚步声后，她转过头来，“玛丽！”你禁不住喊出了声，“哦，我认错了人。”你马上又觉得她不是你妻子。“我看起来很像你女朋友么？”那神秘女郎调侃地说。“不，是我的亡妻……”这真不可思议，她的容貌、举止和声音……她和你死去的妻子实在太像了。唯一不同的是你的妻子从未如此性感过，从未有过她这样的眼神——如同沉默的湖水一般无限幽深。看到你目不转睛地盯着她，她笑了起来，“我看起来很像她的幽灵么？我叫玛丽娅（Maria）。”她让你感到如此熟悉而亲切，可又仿佛梦中人一样难以接近。不，她不是玛丽，她只能勾起你内心的无限伤感，你转身要走，这时她问道：“你去哪儿？”“去找我的玛丽，你可曾见过她么？”“你不是说她已经死了？”“是啊，已经3年了……但是我刚刚收到她的一封来信，她说在老地方等我。”“这里就是你们所说的老地方么？我在这里呆了很久了，我每天都来，不过从没见过任何人，会不会是指其他地方？”“也许还有旅馆，”你黯然地答道，“一个在湖上的旅馆，不知现在还是否存在。”“你是说望湖旅馆么？它还在。你肯定那儿一定是你们的老地方么？”她看出你的懊恼。“不要发火，我只是开玩笑。”“我必须走了。”你说道，但是玛丽娅却拉住了你的手，“你就忍心这样把我一个人留在这里？留在这个到处是怪物的地方？”“我不知道，我……”“我一个人在这儿太久了，所有人都不在了。”她靠在栏杆上，用似乎是诱惑又似乎是谴责的目光望着你，“我长得很像你的妻子不是么？而

你很爱她？或者你很恨她……" "不要乱说！" 你内心一直逃避着的东西被她刺痛了，你很严厉但实则软弱地冲她大叫，但最终你还是不得不与她一起上路了。

在去往旅馆的Nathan大道上又有一具血肉模糊的尸体，根据他脚边的地图提示，你折返回Texxon加油站（Texxon Gas Station）进行调查，在那里找到了一根钢管（Steel Pipe）。你走进一旁的彼得保龄球馆（Petes Bowl-O-Rama），玛丽娅说她恨保龄球，执意要等在外面。在保龄球馆里，你意外地看到了胖子埃迪在大嚼比萨饼，而那个小女孩就坐在他身边。他们两个人在一起闲聊，从埃迪的口中你得知小女孩名叫劳拉（Laura）。"你到底是抢劫了还是杀人了？" 小女孩问埃迪。"都不是。" "胆小鬼，你说过有警察在追你！" "我只是觉得害怕而已。" 埃迪说，"我不知道警察想干什么，我只是烦透了这种逃亡游戏。" 这时那小女孩发觉你进到保龄球馆里，她从后门跑掉了。你急着想要埃迪一起与你把她抓回来，因为你认为这镇子对她太危险了，但是第二次与你见面的埃迪则显得异常冷淡，他阴阳怪气地应付着你。你毫无办法，只好自己追了出去。来到门外，恰好玛丽娅从另一边跑过来，说她没有追上那女孩，那女孩钻进了保龄球馆边小巷的一个狭窄夹道中。玛丽娅帮你撬开了天堂之夜（Heavens Night）夜总会的后门，你们穿过夜总会，沿着Carroll街一直走下去，发现劳拉跑进了一座名叫"溪港"的医院（Brookhaven Hospital）。



她代表着你的欲望。



有人相伴，也未免孤独。

第四章 空病房里的伤感

这是个多么恐怖的医院……原本被掩盖在清洁光明外表下的龌龊和血污，现在都原原本本地出现在你面前。唯一值得安慰的是，走廊里多少还有些往来值班的女护士。关上大门后，别忘记取墙上的地图。

你在一个房间中看到了几份病历，你知道这是一家精神病医院，另外在1层办公室的一份医生笔记里，你了解到这家病院还有另一套秘密病房。首先在2层的男更衣室（Mens Locker Room）的白大衣中取得体查室钥匙（Examination Room Key），用它打开1层会诊室的门锁。在医生休息室（Doctors Lounge）门口的黑板（Whiteboard）上得到一个密码，用它可以打开3层西侧大门的密码锁（谜题4）。

在S3病房中，玛丽娅突然说她感到有点不舒服，你让她躺在病床上休息一会儿，拿起床头柜上的顶楼钥匙（Roof Key），对玛丽娅说你要先去找劳拉，很快会回到这里来。你看着她躺在病床上的样子，没有再说什么，她似乎找到了某种归宿。

通过顶楼，你直接下到3层的特护室（Special Treatment Room）。在其中一个名叫Joseph的病人的病房里，你在墙上看到一行奇怪的血字及一组4位数字密码。记牢这个密码，然后回到2层S14室，利用在2层第3体查室（Examing Room 3）打字机上取得的另一组4位密码以及M2室得到的石眼钥匙（Lapis Eye Key），还有在1层办公室（Office Room）中取得的紫舷钥匙（Purple Bull Key），打开屋子中央的盒子，盒子里却只有几根棕色的长发（Piece of Hair）。将这几根头发与2层女更衣室（Womens Locker Room）玩具熊身上取得的回形针（Bent Needle）系在一起，到3层的淋浴间（Shower Room）把卡在下水道中的电梯钥匙（Elevator Key）取出。进入走廊西侧的电梯中，下到1层。在破败不堪的C2病房中，你终于找到了正在专心玩布偶的劳拉。你问她是怎么知道玛丽名字的，劳拉回答说："我是她的好朋友，我们去年在医院里认识的。" 但去年你的妻子已经不在人世了，可是谁知道一个孩子单纯的面孔背后到底是隐藏着天使还是魔鬼呢？为了她的安全，你要求她必须和你一起走。当你们来到走廊里时，劳拉突然说："等一下！我忘记了一样东西！" "是什么东西那么重要？" 你问道。"是玛丽写的信。" 寻妻心切的你跟随她进到一间空旷的屋里。可是她却趁你不备将你反锁在里面！当你气愤地恳求并威胁这个孩子时，房间里发出了一些异样的声音……如果上帝能帮你逃过这一劫，你却也还是免不了愈发伤感……

这就是医院的另一个部分。你从露天的院子里进入走廊，这里更加阴暗了，到处都是斑驳的锈迹，空气里弥漫着消毒水和干涸血浆的味道，那些"护士"们躲在最黑暗的角落。为了防止有人撞墙自尽，电梯间和病房里的所有墙壁和柱子都被白布包了起来，不知这里以前关押了多少疯狂的自虐者。如果说这医院本身是有生命的，那么它现在所拥有的情感就是憎恶、憎恶、憎恶！

某间病房床头摆有几个空药瓶，"莫

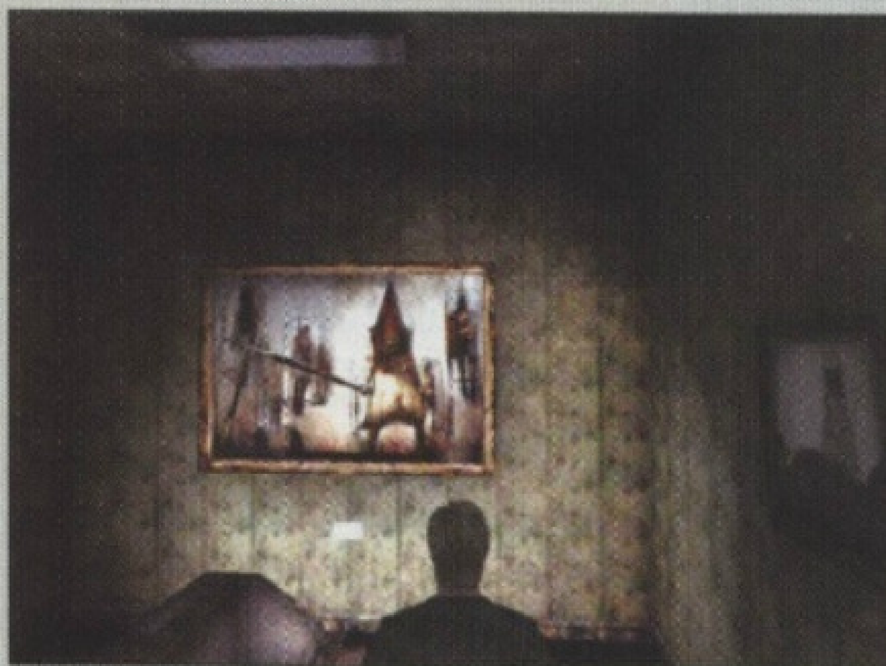
Silent Hill 2

非玛丽娅也病了？”你脑海中突然闪过不详的念头。乘坐电梯上到2层，你发现在M6病房的墙壁被人挖了个洞，里面摆着一节干电池（Dry Cell Battery）和一把地下室钥匙（Basement Storeroom Key），在一边的床上有一张纸，上面有人写着一段话：“我曾被关在那狭小黑暗的地下室里，太可怕了。我的宝石戒指好像落在里面了，可我永远也不想再回到那个地方。”于是你从楼梯一直下到地下室里，用刚得到的地下室钥匙把门打开。里面空间狭小，靠墙的一架木橱上有几个血手印，你刚试着把它推开，从它后面墙上的黑洞里就冲出一个人，你看到她的一瞬间就脱口叫出了“玛丽”两个字，可她却是玛丽娅！你在寂静岭经历了太多光怪陆离的噩梦，但这一次你还是惊呆了！“玛丽娅，是你……我还以为你在……还好，至少你还活着。”你语无伦次地说。“‘还好’？你是什么意思？我几乎就被困死在地窖里！你干嘛还要来救我？嗯？你只知道关心你那已经死了的老婆！”玛丽娅愤怒地冲你吼叫着，她情绪很不稳定，显然是受到了惊吓，“我一辈子都没这样怕过，你为什么总是对我心不在焉？别再把我一个人抛下了。”她伏在你肩上痛哭失声，而你的内心则一片混乱。当她平静下来后，又问你是否找到劳拉了，她似乎很同情她。



玛丽娅歇斯底里，因为你的欲望被囚禁了。


两人合力调查。


历史协会的美术品位。

你下到地下密室中取得铜戒指（Copper Ring）。在乘坐电梯回2楼时你的收音机里突然接收到一个奇怪的频道，有家电台的“有奖实况问答节目”要你回答问题。如果你肯定能答对3个问题，就去3层的得分室（Score Room）领取奖品吧（谜题5）。

在2层的Day Room中，你与玛丽娅协力打开了一个冰柜，得到里面的一枚铅戒指（Lead Ring）。这时玛丽娅的心情似乎好了起来，她还对你做了番调侃。将得到的2枚戒指套在3层电梯旁的彩色门把上，你们终于打开了那扇神秘的门。这是一条深邃黑暗的走廊，一眼望不到头。你和玛丽娅一前一后径直走了下去，两个孤独灵魂的身影被那深深的隧道吞没了……

电梯停在了1层，门开了。整个医院又恢复了死一样的宁静，它重新变得漠然了，好像它的憎恶感已经通过杀戮而平息。在1层的主任办公室（Director Room）的书桌上有一张地图，有人用红笔在上面写了几句话，读起来仿佛是写给你的：“没有足够的勇气面对深渊、面对自己的人，真相就在前方。”在地图标注的地方能得到那封信和扳手。正当你看地图的时候，劳拉若无其事地从窗外走了过去。用在办公室里找到的大厅钥匙（Hospital Lobby Key）打开医院的大门，外面已经是一片暮色了，雾中的寂静岭不久将被黑沉沉的夜幕所覆盖。“我该怎么办呢？”你在内心深处默默问着玛丽，难道对于他人来说象征着救赎之地的医院，对你而言却只能意味着死亡么？

第五章 心若深渊

离开精神病院，沿着Saul街向东走。在Lindset街的一栋建筑的台阶上拣到扳手（Wrench）和一封信（Letter），那信正是写给你的。信中说到在某协会的会馆中有个深渊，而要通过它，你必须去Rosewater公园，在地图标注的地方刨开地面的浮土，然后用扳手撬开挖到的盒子，得到一把青铜钥匙（Old Bronze Key）。然后沿着Nathan大道向西走，进入寂静岭历史协会（Silent Hill Historical Society）。这栋建筑并不大，房间四周的墙上挂了一些油画，其中有一副画的主题居然就是红色锥铁怪！画下的说明非常诡异：“朦胧的一天，审判的遗迹。”内室的墙壁破了一个大洞，里面是个青色石板铺就的深深通道（看来该地区在建筑内部挖密道的风气曾一度很流行），你的心早已经死过几次了，你什么也不怕。走进去，在通道尽头的房间里看到桌子上的一些文件，发现从19世纪开始这里就已经是一个隐秘的地牢！接着你又跳进了一口水井。用钢管敲掉井底墙壁上的碎砖，出现一个门。在接下来的探索中你找到一把钥匙（Spiral Writing-Key），而这时你的手电筒不亮了，换上新电池后你遇到了一个小难题（谜题6）。

用Spiral Writing-Key打开天井铁门上的锁，然后继续向下跳。有时在黑暗中不断沉沦，对于一颗负罪的心而言，很难说不是一种安详。在地牢的食堂里你又遇到了“老朋友”埃迪，他又杀了人，还不承认自己有错，你对他的憎恶感在渐渐加深。在餐桌上找到Gluttonous Pig砖之后，在监狱中搜索，你最好先找到地图，然后找到Oppressor砖、Seductress砖、蜡人（Wax Doll）和打火机（Lighter）。到中央广场的绞刑台

前，把3块砖放进去，之后将你得到的马蹄铁（Horseshuoe）与蜡人、打火机组合起来，拉开地图最西边地上的石板。接着，跳吧、跳吧，一直向下跳，或许你根本就没打算从深渊里出来。



深渊里的又一夜。



被囚禁的她无法给予你勇气。

在深渊的最中央是一座迷宫，它就如同人的内心一样隐秘、黑暗、曲折而且难以琢磨。你需要点耐心，毕竟你想再回头已经不可能了。在迷宫尽头的一间房间里，你见到一个镶宝石的正方体六面像。当你转动这六面像时，你身后的一个房间也在一起转动，最后它有门的那一面将出现在你



面前……（谜题7）。

在这房间里，你看到已被锥铁怪铡刀扯碎的玛丽娅又活了！她毛发无伤地坐在铁栅栏里面，疲倦而安详。“玛丽娅！我以为那东西杀了你！你伤得重么？”“一点也不重。”“可我看见它刺穿了你，到处都是血……”“你在说什么？”你发现面前的这个人似乎对精神病院中的经历一无所知。“亲爱的，你把我和别人搞混了吧？你总是这么糊涂……还记得那次在旅馆么？临走时你说你带上了所有东西，可是你还是把我们的那盘录像带忘在了房间里，希望它还在那里……”你不知道她究竟是玛丽还是玛丽娅。你不知道自己是从什么时候开始搞错的，你也不知道自己是否真的搞错了。“詹姆斯，我是谁并不重要，我只是在这里，为你而存在。看，我是真实的。”她从铁栏杆那边伸出手来轻轻抚摩着你的脸颊，她的手很凉，你无力摆脱它。为了救出玛丽娅（玛丽？），你拣起钢丝钳（Wirecutter）剪断迷宫开始处门口的电线，然后再次陷入其中。在最后一间墙上满是活塞洞的房间里，你遇到安吉拉，她和一个被她称作“爸爸”的东西在一起，她的精神分裂倾向更严重了，她对你的喜怒无常演化成歇斯底里，折磨着你本已崩溃的精神，临走时她竟污蔑说你根本不想再找到玛丽，你是想寻求更新的刺激。在你离开安吉拉后通过解救绞刑室里的一个冤死鬼得到迫害之钥匙（Key of The Persecuted，谜题8），用它打开迷宫中某扇铁门上的手铐。你进入玛丽娅的牢房，你离开的时间不过短短几分钟，可现在她竟万分荒诞地死在床上，她那张被打烂的面孔不成人样，身下的床单也完全被血浸透了。哈哈哈哈，除了再次痛哭，你还能做什么呢？但这一切无济于事，玛丽娅不会再理睬你了。你又沿着迷宫来到一个深藏在地心深处的坟场。其中有3个挖好但还没有放入棺材的坟墓，墓碑上分别写着埃迪、安吉拉还有你自己的名字。他们两个人的墓穴都不深，但属于你的墓穴却深不见底。跳下去，又是深邃的走廊。你每踏出一步似乎都是踩在自己的心脏上。打开血腥走廊尽头的大门，原来你的心灵深处竟是一间冷藏室，那个“可爱”的胖子埃迪正在里面静静地等候着你呢。知道么？他始终认为你这个表面正派的人，实际上和他一样是鄙恶心被人唾弃，而且他还固执地认为你瞧不起他，你能否说服他？

告别埃迪后，你来到码头上，划着小船，朝着“望湖旅馆”（Lake View Hotel）的方向毅然前进……

第六章 死吧，我亲爱的

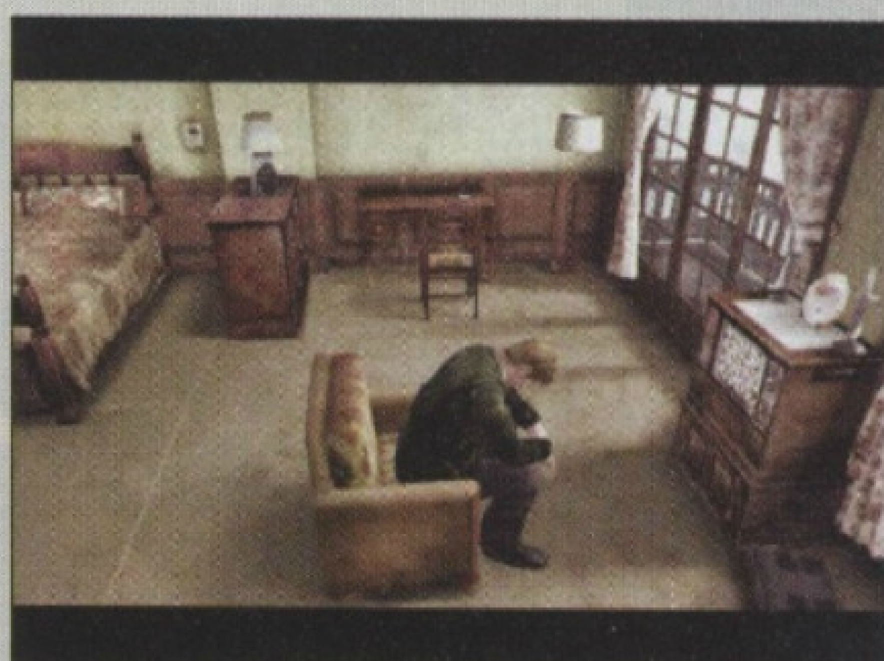
在晨雾中，你终于来到了这里，望湖旅馆。3年了，它仍未有任何改变。呼了口气，你决定，就是受到魔鬼的审判，也要死在这里。在进入旅馆前，先在院子中的喷水池取得美人鱼音乐盒（Litter Mermaid” Music Box）。在旅馆墙上取地图时，你想起312室正是你们当年度过美好时光的地方。在前台（Reception）得到312室钥匙，并看见服务生在3年前给你的留言：“录像带在1楼办公室里。”似乎自从你们离开，这里就再没有过客人入住。你在1层餐厅里遇到劳拉。和她交谈时得知玛丽果然给她写过信，在一周前的那封信上，她让劳拉不要恨你，因为她相信你也很难过，信上的话让你感到无比内疚。

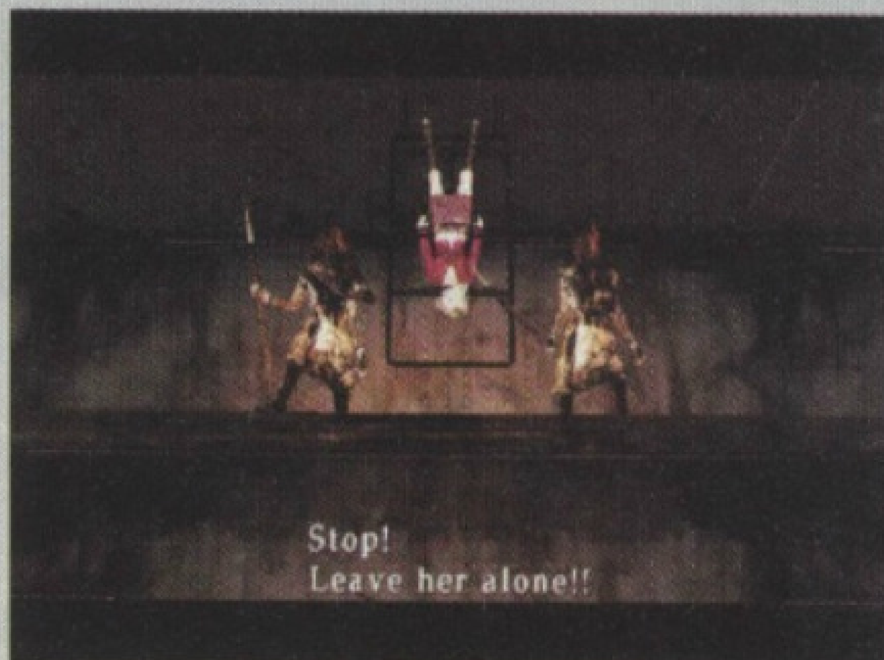
利用1层餐厅找到的Fish Key，在2层存衣处（Cloak



埃迪从来不认为你瞧得起他。


回到旅馆去找你的妻子。


直面自己罪恶的你竟如此脆弱。



邪恶的欲望受到惩罚。

Room）中打开公文箱得到204室的钥匙。在204房间中取得员工电梯钥匙（Employee Elevator Key）。用在地下1层（B1F）电梯中所得到的稀料（Thinner）可以清洗出202室床上的密码，用该密码开启地上的公文包得到灰姑娘音乐盒（Cinderella Music Box）。用员工电梯钥匙打开电梯门，但物品要暂时存在电梯边的橱柜（Shelf）里。乘电梯来到1层，在电梯口取得地图。在办公室（Office）里终于拿到3年前落在这里的录像带（Videotape）。在食品间（Pantry）中找到白雪公主音乐盒（Snow White Music Box），用在锅炉房（Boiler Room）中找到的酒吧间钥匙（Bar Key）打开地下室酒吧的门，利用在办公室（Office）中得到的开罐器（Can Opener）打开厨房（Kitchen）中的罐头。拿到灯泡（Light Bulb），将它安装在酒吧柜台的灯罩里，然后打开酒吧的门。回到2楼，取回电梯间里自己存放的东西，然后将得到的3个音乐盒正确放入一楼大厅中央的音乐台里，得到Hotel Stareway Key（谜题9）。用它打开3楼的铁门，经过了这么长时间的磨难，你终于还是回到312房间了，你对这里是多么的熟悉，3年前的一幕幕全都涌到你的眼前。好了，平静一下，现在把那盘录像带放进录像机里去吧！电视中出现了你3年前在这个房间里拍摄的妻子。她坐在窗口，她说她非常爱这个地方，要你保证下一次度假还要带她来这里。之后这段影像中断了，在一片模糊中突然出现了一直深埋在你心底的一幕景像：你用枕头捂在已经病入膏肓的妻子头上……你知道是你杀害了玛丽。你坐在电视机前，久久没有移动身体。衣兜里的收音机又响起来，是玛丽在召唤。从312房间出来，发现宾馆瞬间变了样子，它变得那么肮脏、陈旧和潮湿不堪。你在2层的阅览室（Reading Room）里听到自己和医生在3年前的谈话录音。离开阅览室，整栋大楼明显地愈发苍老，时空也发生了错位。乘坐2层东部的电梯到地下仓库，在地下室B1F的楼梯上，你看见到了安吉拉。走廊里正在着起大火，而她却在对着一幅画喃喃自语——如第一次在墓园里看到她的样子。似乎她也意识到这将是你和她之间最后的谈话了。她想要回那把刀子，你执意不给。她知道你不会给她，就冷笑着对你说："你留着它做什么？自杀么？"当她缓步迈上台阶，即将被浓烈的火焰吞没时，你不禁张口说道："安吉拉？""嗯？""这里热得好像地狱。""你也感觉到了？对我而言，任何地方都是这样。"她最后看了你一眼，然后转过身去，消失在火焰中。

埃迪、安吉拉，他们都已得到了救赎，现在就剩你自己了。

你握紧冰冷沉重的猎枪，子弹上膛，一步步踏上那生锈的铁梯，过一会儿，在铁梯的尽头，你将用它去面对你一生里最爱的那个人……现在你终于明白了，枪弹是无法毁灭一个人的，真正毁灭人的正是人自己。你的手指紧扣在扳机上，因为你知道它象征着勇气、忠贞和其他种种难以言喻的情感，你要用它去了结一切，你正在这样去做了……

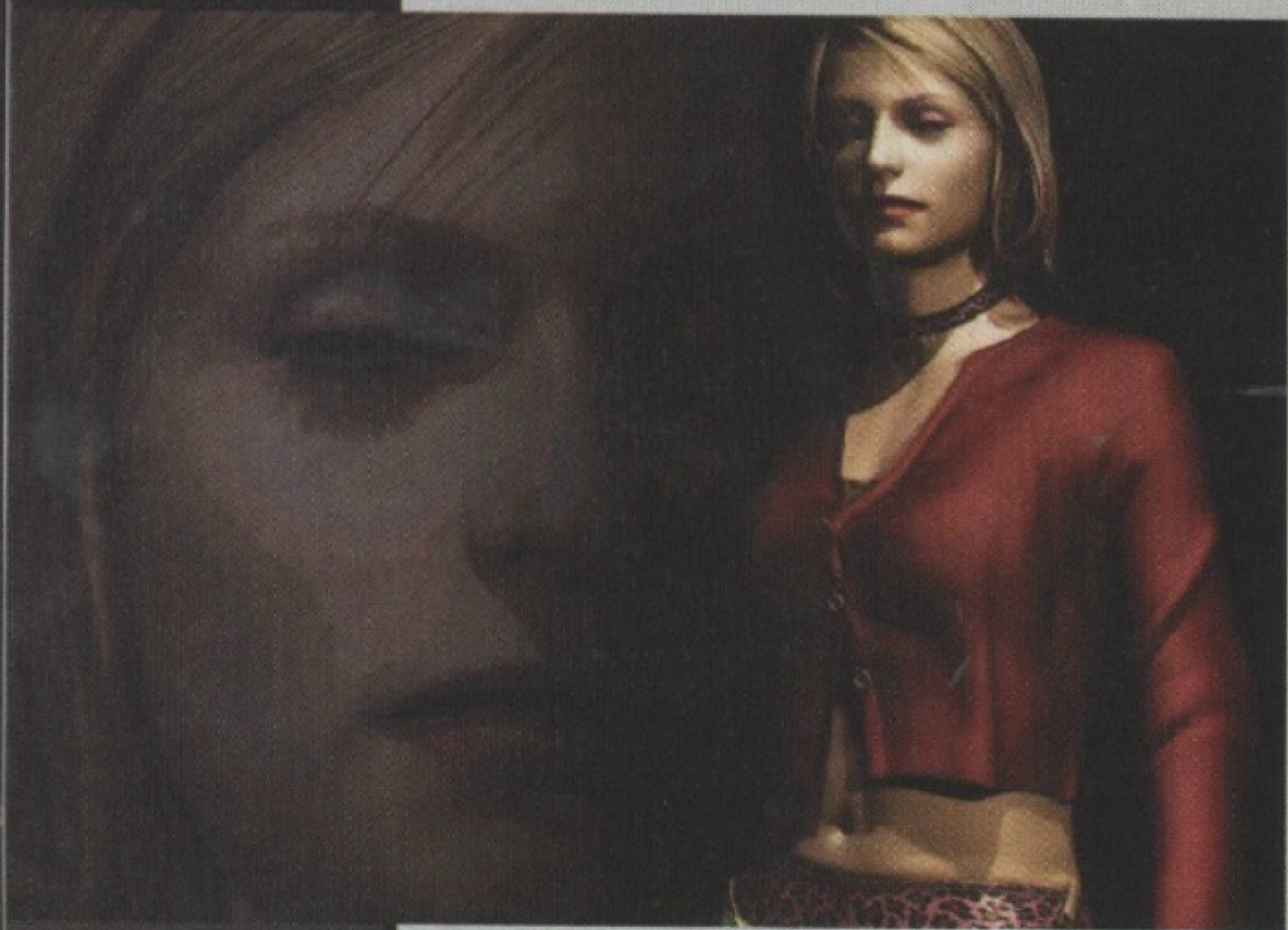
其他结局达成条件

一、玛丽娅结局

1.游戏进行中不要调查玛丽的来信及照片、不要调查安吉拉的尖刀。
2.与玛丽娅共同前进时听她的指示行动，不做多余动作。
3.玛丽娅不能被敌人攻击过多，你也不能误攻击玛丽娅。
4.在精神病院时，经常去S3房间看望玛丽娅。
5.当玛丽娅死于迷宫监狱的床上后，尝试再次进入她的房间。
6.在游戏最后的走廊里，不要听完玛丽的内心独白就走出去。

二、离去结局

1.尽量使身体状态保持健康，受伤后及时吃补药。
2.攻击玛丽娅数次。
3.在最后的走廊上听完玛丽所有的内心独白。
4.在游戏中调查玛丽的来信及照片。



三、水中结局

1.得到安吉拉尖刀后立即调查它。
2.看完精神病院天台上的“自杀日记”。
3.在旅馆里，要去阅览室听完与医生的对话录音。
4.调查玛丽的来信及照片。
5.尽量使自己的健康水平保持在较低水准。
6.最后的走廊上听完玛丽所有的内心独白。

四、重生结局

1.游戏通关一次以上。
2.重新开始游戏后集齐以下4样物品：
白色圣油（White Chrism）：在林边公寓（Wood Side Apartment）西侧大楼的RM105室。
失忆之书（Book of Lost Memories）：在加油站（Texxon Gas）的柜子（Locker）里。
矿石酒杯（Obsdeian Goblet）：在历史协会（Historical Society）的书架上。
红典书（The Crimson Ceremoney Book）：在望湖旅馆（Lake View Hotel）二层的阅览室。

五、狗狗结局（原来这一切噩梦都是那条狗编的？）

1.必须完成“重生结局”或完成“重生结局”之外的3个结局。
2.在Nathan大道的杰克旅社（Jack's Inn）旁的狗屋中取得钥匙（Dog Key）。
3.在旅馆RM312房间看完录像带之后，利用Dog Key去隔壁的观察室（Observation Room）。



寂静岭的居民也吃中餐。



死亡意味着安详与宽恕，虽然它很黑暗。

谜题1：你只需根据大钟对面墙上分别代表Henry（小时）、Mildred（分钟）和Scott（秒）的箭头方向记下来就没错。普通难度模式下答案为：9:07:15。

谜题2：Easy和Normal模式：看马桶中皮夹中的密码纸条，其中的“<>”符号表示密码锁旋转方向；Hard模式：随机数字中出现的V和X即罗马数字的5和10。

谜题3：Easy模式：3枚硬币在锁空中摆放位置依次为Old Man/空格/Snake/空格/Prisoner；Normal模式：空格/Old Man/Prisoner/空格/Snake；Hard模式：空格/Old Man/空格/Snake/Prisoner。

谜题4：Easy和Normal模式：密码为7335；Hard模式：若出现T则密码为1382，若出现X则密码为1937，若出现Z则密码为1379。

谜题5：这是个有趣的谜题，要看你在前面的冒险中对MEMO的注意程度，打开箱子的密码依次为：1、3、1。

谜题6：你会注意到门边有个密码锁，其中会有3个键是高亮的，用不同的组合去依次按3个键就会成功。

谜题7：Easy模式：首先将黄色眼睛的那一面转向你，然后向右转一下即可打开门；Normal模式：将绿色眼睛的那一面转向你，然后向上转两下；Hard模式：答案是随机的，你只能去试。

谜题8：Easy模式：无辜者是诱拐犯（Kidnapping）；Normal模式：无辜者是纵火犯（Arson）；Hard模式：无辜者是造假犯（Counterfeiting）。

谜题9：Easy模式：这个谜题考察你对3个著名童话的了解程度，3个音乐盒随便摆放即可；Normal模式：Cinderella对应Seat of the princess who fled at midnight，The Little Mermaid对应Seat of the princess who speak no words，Snow White对应Seat of the princess who awoke from death；Hard模式：Cinderella对应The shameful gred did stain her shoe，The Little Mermaid对应Even so I still want to believe she was happy，Snow White对应Beauty—both a blessing and a curse to her。P

异域狂想曲



下

■晶合实验室 北四环组



总评 88

制作	奥汀科技
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/me/2000/xp

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 400MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：64MB RAM
硬盘：1GB

第三章 假面俱乐部和丧的现身

一行人来到热流河岸，却发现没有桥梁可以通过，而对岸有两个魔法座台估计可以开启过河的机关，但是怎么过去呢？这时突然看见北鼻（“北鼻”是一只非常“Baby”的小猫）从身后出现，撑着一只竹马噌噌几下就跳了过去，琳受到启发，学会“跳跃”技能，于是琳决定自己过河去找人来帮忙点燃对面的魔法座台。切换到战斗模式下用跳跃技能跳到对岸，琳一个人去悔恨之塔的魔法协会里求助。来到悔恨之塔的观光协会里（注8），看到苏菲亚正在和查理士谈情说爱，便请求她帮忙去热流河岸点火，但苏菲亚估计因为谈恋爱太辛苦，导致自身所有的MP都消耗光了，如果没有魔法火柴，就只有找到魔法糖浆或者暗月草来补充MP才可以。到下方的玻璃沼泽中很容易就可以找到暗月草（注9），但当琳回到悔恨之塔观光协会时却不见苏菲亚和查理士的踪影，只好离开。出来没走几步，就在随机地图上遇到了苏菲亚和查理士，苏菲亚精神焕发地表示，因为爱情的滋润她已经恢复了全部MP，暗月草就可以让琳自己留着了。苏菲亚和琳一起来到热流河岸，使用魔法点燃了座台，一座石桥连接起两岸，让杰瑞和菲利普顺利通过。

一行人离开热流河岸没走几步，就在大地图上又随机遇上了假面俱乐部，他们正和热血战队打得不亦乐乎。原来这群笨蛋就是盗窃案的主犯，而目的又是为了要实施什么无聊的“不痛不痒盗窃计划”，但这对杰瑞来说那可就痛大了。他二话不说就加入了热血战队一方，很快假面俱乐部就战力不支，一个小头目开始呼救：“出来吧！假面支援大队！”过了半天终于有两个假面俱乐部的小喽罗跑出来探头探脑，但是发现势头不对，于是借口要去看松浦亚弥的演唱会而赶紧溜掉了。小头目独木难支，终于投降求饶，把盗窃的东西都交了出来。这里面有豚太郎快递的包裹（内附生化手臂ARM-31，菲利普装备之后可以学会“电动绞肉机”技能），却没有愚者日记。一问之下才知道是被一个长发怪人给抢走了，听起来很像是弗莱德的样子，这让杰瑞怒火冲天，立刻决定去锈与铁的花园找弗莱德算账。

在前往锈与铁的花园途中会经过玻璃沼泽，这里虽然地形比较复杂，但对于有经验的RPG玩家来说完全不



琳使用跳跃越过热河。



苏菲亚是怎样恢复的MP呢？



算什么。最后在玻璃沼泽F地区遇到一个巨大的骷髅头拦路，只要让菲利普装备上ARM-31，使用“电动绞肉机”就可以破坏掉它。来到锈与铁的花园，这里是最靠近成人国度的城市，这里的居民对潘朵拉女王的崇拜比起其他地区来得更加狂热。在最上方的地点可以找到弗莱德，杰瑞冲上去二话不说就开打，弗莱德虽然勇猛却双拳难敌六手，只好认输。但他坚持抢夺愚者日记的事情和他无关，杰瑞虽然经常跟他斗来斗去，却信得过弗莱德说一不二，既然断了线索，只好返回无尽之都（注10）。

回到无尽之都后才知道愚者的祭奠已经开始了，这是一个愚者板块上的节日，板块上的大部分人都来到无尽之都进行欢庆，NPC们跑来跑去、汽球、花瓣满天飞舞。愚者日记的事情没有调查清楚，杰瑞有些郁郁不乐，琳便拉着他去参加祭奠。正当大家准备开始庆祝的时候，丧突然带着几个僵尸和幽灵出现了，居民们惊慌得四散逃窜，杰瑞一眼就看出愚者日记正是落在了丧的手中，便毫不犹豫地挡住僵尸开战，城中的3个混沌之光骑士团成员也加入进来帮忙（最好别让他们死掉，尤其是席夫，否则白金匕首就拿不到了），干掉几个敌人后弗莱德也突然从下方出现，他号称接受了某人的委托要杀掉丧，便首次加入杰瑞的队伍。虽然打倒了僵尸，但是丧却溜走了，而他用愚者日记施展的法术让整个愚者板块陷入了黑暗。为了揭开丧身上的谜团，大家决定一起去成人国度——枯萎蔷薇区找潘朵拉调查，性感和权力的化身——身为万人迷的潘朵拉女王究竟是怎样一个人呢？

注8：完成这个任务有多种方法。如果发现一种行不通，就可以换成另外一种。暗月草除了可以在玻璃沼泽拿到，还可以去夜晚的破碎丘陵寻找。去寻宝者海滩可以看见亚伯，跟他交谈后可在一边找到魔法火柴，但到热流河岸一用才发现是是假的，再度来到寻宝者海滩，和亚伯交谈后与三头狗战斗，胜利后就可以得到真正的魔法火柴。若用这个方法完成任务，后面就不用去找苏菲亚了。

注9：在悔恨之塔观光协会和露比交谈就可以去观光之塔旅行了，选择豪华旅程和经济旅程的话都有赚头，悔恨之塔上的宝箱可以把花掉的钱赚回来，另外还可以得到权威人士便当或微波炉便当。

注10：锈与铁的花园也有几个非常有意思的分支，大家一定要去完成：

肌肉男四人组：上方的房屋内有路易士、强尼和兰迪3个肌肉男，在兰迪那里接受强壮锻炼可以得到70点经验值，以后还可以免费来这里休息恢复体力。另外这3人和流亡者之家的亚历山大是小时候的好朋友，他们打算组成4人梦幻偶像健美团——“Muscle 4”去参加“完美肉体健美先生比赛”，但是现在却找不到亚历山大。如果告诉他们亚历山大已经变成了流亡者，那么这几人的“友情”就算完蛋了，如果答应帮他们去通知亚历山大，就可以得到150布朗和信物友情圣环（各位玩家一定要到道具栏里去看看这是个什么东西）。返回流浪者之家，把友情圣环给亚历山大看，得到友情圣水，交给路易士后可以得到300布朗、万用腰包和魂之器。

漫画家的脑：右边的房间内有一个叫做“尤金”的漫画家正被编辑蕾贝卡催稿，但尤金厌倦了现在的题材，想要画一些新鲜的东西，答应帮他跟蕾贝卡沟通。跟蕾贝卡对话时建议选择“我是画迷”的说法，虽然最后会导致尤金被蕾贝卡一巴掌打死（有这么可怕的编辑么？），但也因此能得到菲利普的道具“漫画家的脑”，并学会一样战斗技能。其次的选择是回答“我是民调中心专员”，这样能成功说服蕾贝卡，并得到尤金的幸运存钱筒和90经验的酬谢。另外，这个房间宝箱中的调色盘一定要拿到，后面会有重要的用处。

第四章 毁恨之塔的决斗

又返回锈与铁的花园，一进入就看见了有趣的事情。假面战队的傻瓜们正在这里强迫市民们听他们讲无聊的“冷笑话”，市民们吓得惊慌失措。杰瑞本来不打算插手，但是却被正义感强烈的琳算计了一把，只好跟假面俱乐部打了起来。这时候五彩光芒闪动，热血战队出现了，但奇怪的是他们居然帮助假面俱乐部攻击杰瑞等人，简直是太阳从西边出来了。正在郁闷的时候，从下方又冒出来一队热血战队，原来刚才那一队是假冒的。好不容易把这一场乱七八糟的架打完，下面就可以去找潘朵拉了。然而通往蔷薇区的通道却被两个卫兵把守着，死活不放大家过去，怎



假面俱乐部和热血战队又打起来了。



让菲利普用“电动绞肉机”破坏拦路的东西。



愚者的祭典开始了。



不知道“Muscle4”组合比起“F4”来怎么样?



真假热血战队的大乱斗。

么办？杰瑞突然想到流亡者之家的安琪拉，她以前是蔷薇区的成员，也许会有办法。找到安琪拉之后，有4种以上的方法可以从她手中得到“成人国度的性感内衣”，第1种方法是用弗莱德硬抢，此乃下策绝不推荐，不仅会引出骑士团来干预，还会破坏和安琪拉JJ之间的感情；第2种是花800布朗来买，公平交易，此乃中策；第3种是安琪拉想要一株暗月草来装饰房屋，前面正好有一株没用的，可以拿来交换，此乃上策；最后最好的办法是用杰瑞的三寸不烂之舌行骗，不仅可以不花一分钱得到内衣，还可以让安琪拉心甘情愿地倒贴200布朗。拿到内衣后给弗莱德装备上，他使用变身技能就可以变成一个成人国度的艳女，骗过守门的两个卫兵进入成人国度蔷薇区（注11）。

进入蔷薇区，迎面被一大群女人给拦住，她们一下子就嗅出弗莱德身上有男人的味道，尽管弗莱德急急大声辩解“我喜欢使用男性洗面乳”也没用，围住就开打，只好将她们全部打倒。进入到潘朵拉的房间，终于见到传说中的潘朵拉女王，但是女王陛下不仅对丧这个人一无所知，而且还对杰瑞一行人奇形怪状的长相感到十分恶心，呵斥他们赶快“滚出去”。不料这时琳说漏了嘴，一不小心泄漏了愚者日记的事情，潘朵拉顿时来了精神，主动表示要和“这群下贱的低等生物一起行动”，并指示立刻前往毁恨之塔。杰瑞虽然有些不情愿，但听到潘朵拉说愚者日记中还隐藏有更多可怕的力量，一旦被丧运用，后果不堪设想，也就只好遵从女王陛下的“旨意”了。离开蔷薇区之前先找维多利亚对话，她会献上魔导石和急救药水，日后再来找她一次，还可以得到大魔导师的宝典。另外，在蔷薇区里有MARP魔法总部，先跟凯依对话得知墙上有声音的消息，然后在旁边的墙上使用菲利普的“电动绞肉机”进入隐藏的总部。进去之后可以让潘朵拉学会魔法（学会魔法前问题的答案顺序是：3、1、4、2、2、1，然后用暗月草作为代价）。在游戏中一共有MARP的5个部门，分别可以学到：命运之雷（毁恨之塔）、圣者之祈（破碎丘陵）、支配之冰（玻璃沼泽）、惩戒之火（蔷薇区）、女神之愈（热河流岸）。

来到毁恨之塔，因为整个愚者大陆陷入黑暗的原因，这里所有的观光活动都已经停止了，但既然潘朵拉女王驾到，露比自然不敢怠慢，赶紧送大家到毁灭之塔入口。众人一路走到塔顶，看到丧手里捧着愚者日记在那里念得正起劲，说是要建立一个什么世界上最伟大的美术馆，按照他的变态念头，搞不好这就是要准备毁灭世界了。杰瑞赶紧展开口才，对他一阵冷嘲热讽，丧恼羞成怒，召唤出一大群僵尸攻过来，大家只好接住迎战。不料丧趁此机会将愚者日记上面的咒语念完了，大家正在惊慌，但接下来却什么也没发生——答案很明显了，被丧抢走的那本愚者日记是赝品。丧觉得大为丢脸，留下几个喽罗拦住杰瑞等人，自己一溜烟跑掉了。虽然阻止了丧的邪恶计划，但潘朵拉很不高兴，她觉得自己也受到了欺骗，并要求杰瑞给一个解释。杰瑞便拿出自己的那本愚者日记，走到刚才丧站的位置，装模作样念起咒语来，不料刚才明明跑掉的丧突然又从暗处钻了出来，一记鬼咬将杰瑞打退几步，并把愚者日记夺走。“快！快点阻止他！”大家还在七嘴八舌地叫嚷，丧早已快速地将咒语又念了一遍，只见一道强烈的光芒闪过……居然什么也没有发生！“天哪！这本也是假的！”丧悲惨地叫了一声，故伎重施，留下一个怪物和杰瑞等人作战，自己又跑掉了。战胜了怪物，大家纷纷询问杰瑞这究竟是怎么一回事？但杰瑞也糊里糊涂，看来只有去无尽之都找艾德问个清楚了。

从毁恨之塔塔顶的门可以直接传送到1楼，然后就向无尽之都进发吧。来到无尽之都后，到哪都找不到艾德，这时候看见艾德原来站的位置旁边有个下水道，却被一块大石头堵住了入口。在这里让菲利普装备上ARM-31，使用“电动绞肉机”技能就可以将石头打破。进入下水道，看见艾德正站在水沟另一边，有两个办法可以过去，一是发现旁边有个电子自动水门开关，但因为没电而停止运

注11：进入成人国度还有其他两种方法，一是杀掉两个卫兵硬闯，不推荐这种做法，成功率也不高；另一种不错的方法是骗两个卫兵去小便，然后堂而皇之地进入成人国度，但一定要杰瑞的BP值够高才会出现使用这种方法的选项，也就是说前面一些任务要尽量使用语言和骗术来完成。

注12：在无尽之都地下水道有个有趣的“开锁教学宝箱”。当第1次和第2次调查它的时候它都不会理你，第3次调查时它就会不耐烦了，主动跟杰瑞说话，表示它可以教杰瑞怎么开启上锁的宝箱。在游戏中有很多上了锁的宝箱，这可是一项非常有用的技能！学习这项技能有两种主要方法，第一是非常肉麻地吹捧这个宝箱，它一高兴了就会传授，另一种方法当然是打到它服气为止。



作，只要对其使用雷电魔法，水门就会关闭而出现通道；二是让琳使用跳跃技巧跳过水沟。随后抓住艾德质问，这老头一开始还在装傻，但是禁不住杰瑞以武力相逼迫，只好装作恍然大悟的样子把真正的愚者日记交了出来，还送给杰瑞一件战术装甲作为赔礼，原来他一开始就复制了两个赝品，然后把真货自己私吞了。拿回愚者日记以后，潘朵拉提议重回毁恨之塔去验证愚者日记中隐含的力量（注12）。

第五章 潘朵拉的告白

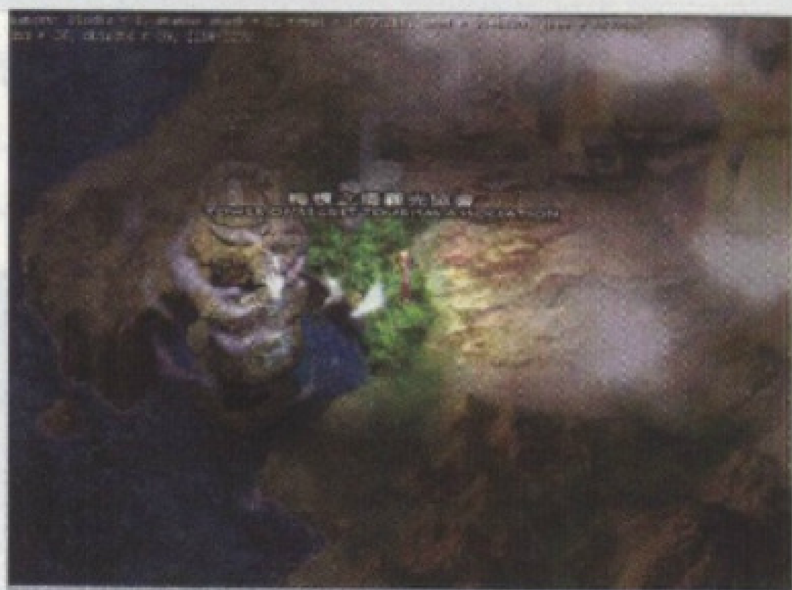
再次来到毁恨之塔塔顶，杰瑞拿出日记却不知道怎么念咒语，潘朵拉要求杰瑞把日记拿给她来使用，但杰瑞不放心，硬要自己念咒。咒语一共有8句，正确的顺序应该为：来自远古的记忆、创造生与死的起源、世界的所有元素在此重现、光明与黑暗皆在此会合、由想象中所诞生的世界、让虚构的生命翩翩起舞、建构不同的世界、迈向不同的自我。如果咒语顺序错误也没关系，最后会出现一个翻书查看的选项（为什么早不看呢？）。念完咒语后白光一闪，众人被传送到一个新的区域——未完成的异域，并在无法运转的灯塔出现（注13）。面对眼前闻所未闻的怪异世界，杰瑞和弗莱德一时无法接受，开始插科打诨胡说八道，幸好被琳及时唤醒。由于愚者日记上面并没有记载怎样返回，故大家决定努力找到返回愚者板块的办法。进入大地图后，一群奇怪的纸片人和线条人围上来，还对着杰瑞等人大叫“立体人！立体人侵入我们的世界，赶快消灭他们！绝对不能让那些爱好会的人知道！”众人无奈只好将带头的纸片人阿鲁巴打倒在地，弗莱德得到有生命的纸片后即可变身为纸片人和其他纸片人交谈了。

进入不完整的街头，弗莱德变身为纸片人，跟纸片人玛姆交谈，了解到在这个地方正在流行平面和立体谁更好的争论，并成立了1.5厘米兄弟会和3D爱好者协会两个组织，整日斗得不共戴天。而3D爱好者协会的总部在一个叫“光与影的交汇处”的地方。继续前往前面的半成品区域，这里由帕鲁姆和巴鲁姆两个人把守通道，要通过必须有通行证才行。可以让弗莱德大刺刺地直接回答“有通行证”而蒙混过去，也可以去旁边建筑里的鲁鲁那里拿通行证，不过他要用10颗石头来交换。虽然10颗石头不是什么贵重东西，但要想收集齐全还真是不容易，需要在不完整的街头、半成品区域、空虚的场所、无法运转的灯塔等地方的宝箱中去寻找。通过守卫处后就来到光与影的交汇处，这边已经是3D爱好者协会的地盘了。这时候潘朵拉突然停住了脚步，这时大家才注意到潘朵拉自从来到这里后就一直沉默寡言，面对大家的疑问，潘朵拉一语道出真相：这个奇怪的世界就是愚者日记作者大贤者海恩·欧鲁纳所创造的！原来潘朵拉就是海恩·欧鲁纳的后代（虽然她不愿意承认这一点），愚者日记记载着怎样创造一个世界的能力，海恩·欧鲁纳创造了这个乱七八糟的世界，但还没有完成就撒手归西了。但杰瑞关心的是怎样才能离开这里，潘朵拉告诉他需要一个用水晶制作的指南针，刚好这个世界中还遗留有一个。既然有了办法，大家立刻行动起来去寻找这件道具（如果潘朵拉在进入未完成的异域之前离队，则在光与影的交汇处一件房屋里能找到她，然后触发上面的剧情，潘朵拉归队）。

找旁边的布鲁多谈话，他是一个非常追求与众不同的纸片人，首先得想办法给他白纸板一样的身体增加一点颜色，可以用前面在锈与铁的花园宝箱中找到的调色盘来完成这个任务。然后他还要身体最好能有一些气味，这个可以使用霉味香水或水肥香水来完成，做完这些工作可以获得万用腰包、电池盒、弹匣和120点经验值。布鲁多十分高兴，在离开这个场景一次后再来找他谈话，他就会说出造物主在离



可怕的女人国——枯萎的蔷薇区。



到悔恨之塔上面去使用愚者日记。



潘朵拉每天洗的都是牛奶浴？



寻宝者海滩能够找到《三国群△传》。

开这里之前把一个东西交给了半成品区域的卡鲁罗。莫非就是水晶指南针？大家立刻赶往半成品区域找到卡鲁罗，不料这是一个在不停唠唠叨叨废话的家伙，简直比《大话西游》中的唐僧还可怕，如果他和菲利普交谈起来，就算外星人听到都说不定会口吐白沫而死。选择用弗莱德一直恶狠狠地盯着他看，结果让弗莱德发现这家伙脑袋上有个裂缝，把手伸进去一探，得到了大贤者的保险箱。使用保险箱会出现一个奇怪的立方体，立方体每个面都有不同颜色的图案，分别是红、黄、青、白、灰、黑6种。下面需要依次序来按这些图案，正确的顺序为：黄色1次、白色4次、红色2次、灰色2次、黑色3次、青色1次。完成后保险箱打开，获得水晶指南针、世界创造用纸4张、大贤者的亲笔签名、肢体人形等道具。使用水晶指南针就可以回到愚者板块了（注14）。

注13：这里也可以选择把日记给潘朵拉由她念咒，但进入未完成的异域后就会发现潘朵拉不见了，直到后面进入光与影的交汇处时潘朵拉才会再次加入。

注14：在未完成的异域中还有以下支线任务：

①不完整的街头：有一个纸片人女孩多多娜会找弗莱德诉苦，说自己的小腹最近长厚了0.5毫米，非常苦恼，请求弗莱德帮她找到减肥的方法。弗莱德可以选择回答说她其实一点也不胖，或者二话不说抄刀向她砍去，然后辩解说这是在帮她减肥，都可以得到万用腰包和90点经验值。

②路过调查门的时候，可以选择进去搜刮一番，能够找到200布朗、1罐急救药水、还魂露，以后还可以在这里休息。

③在半成品区域有个叫塔尼塔尼的家伙，他表示听卡鲁罗发出的噪音已经快要疯掉了，希望能帮他让卡鲁罗住嘴。在卡鲁罗身上使用从无尽之都广场宝箱中得来的哑巴喉糖就可以完成任务，获得90点经验值、万用腰包和绿色糖果。

④要取得水晶指南针还有另外一种方法，不过比较复杂一点。首先在不完整的街头，如果弗莱德表示自己支持平面帮，玛姆就会要求弗莱德去帮忙暗杀3D爱好会的军师米鲁，杀死之后去找玛姆回复可以得到500布朗、110点经验，另外他会交待一个去“不存在的地下道”杀恶魔的任务。这个地下道在半成品区域的南区，由塔鲁看守着，下去完成任务可以得到大贤者之笔、创造世界用纸4张、大贤者的宝物，回去把大贤者的宝物交给玛鲁，可以得到600布朗、170点经验。用大贤者之笔和创造世界用纸就可以制造出水晶指南针。如果选择不杀米鲁，他会先请求去帮忙拿一个调查报告，在不完整的街头找阿罗哈可以拿到，回去找米鲁回复可以获得女王的丝袜。同样米鲁也会要求帮忙去不存在的地下道杀恶魔，不过这次要通过塔鲁的把守就得回答他哪句是暗语，但无论选哪个他都会说不对，直到第4次选择“纸娃娃的春天”时他才恍然大悟，表示自己刚才把暗语是什么给忘了，真是……完成任务后得到200布朗、蓝色糖果、魂之器、160点经验。

⑤贤者之笔和世界创造用纸的使用方法（在愚者的板块时无法使用大贤者之笔）：在未完成的异域使用大贤者之笔会立刻切换到世界创造界面（类似买卖界面，用世界创造专用纸交易），可创造水晶指南针、性感皮裤、电池盒、弹匣、红色糖果、蓝色糖果和绿色糖果。如果在未完成的异域中菲利普装备着漫画家的脑并使用大贤者之笔，那么除了上述物品外还可创造万用腰包、魂之器和魔导石。

第六章 光明重现


琳的血腥必杀技。


假面俱乐部的又一个无聊计划。



从黄之祭坛回到无尽之都，大家商议要用武力除掉丧来恢复世界的光明。一路上有大量的僵尸和死灵出现，好不容易走到广场，发现这里的怪物多到密密麻麻，而且杀之不尽。正当束手无策的时候，混沌之光骑士团的团长雷欧纳德出现了，跟他一起杀出一条血路逃到流亡者之家。交谈中得知丧现在非常愤怒（都是那两本假愚者之书害的），于是召唤出了大量怪物在愚者板块四处为恶，而他本人现在正潜伏在灼热之泪。众人一听立刻热血沸腾地跑去讨伐，不料到了灼热之泪才发现那里到处是岩浆，根本没法通过，只好又跑回去找雷欧纳德想办法。回到流浪者之家，雷欧纳德说丧现在所处的那由他遗迹位于灼热之泪中央部分，也许只有去玻璃沼泽西边的仰望之森才能找到办法，并把一张甲级入森证明给了杰瑞。和不远处的费里曼对话，他会说出每个人心中都有一个恶魔，可能是全身长毛、还长着翅膀的那种……杰瑞灵机一动，赶紧叫弗莱德想象恶魔的样子，走到外面先打倒弗莱德一次，他果然变身为有翅膀的恶魔，再一次打倒他，弗莱德就学会随时变为恶魔的能力。再次前往灼热之泪，获得恶魔力量的弗莱德飞到遗迹入口去开启开关，众人一起穿过灼热之泪。开启4个房间的封印后打开恒河沙之门，到达那由他的圣堂，见到丧后开始对决。一番苦战后终于取胜，愚者板块恢复了光明，大家也分道扬镳，去做自己想做的事情了，但故事并没有到此完结。

杰瑞回到流亡者之家，迎头撞上了艾德，他苦苦要求杰瑞把愚者日记拿给他再去做个赝品，接着道格·杰克逊也出现了，他要杰瑞把愚者日记高价卖给他，看来有人已经把消息泄漏了出去。来到雨伞生化研究所，Dr.哈士奇也将杰瑞骗到实验室中，然后派出一大群怪物攻击过来——目的也是为了愚者日记，看来在愚者板块的每个小孩都知道这件宝物在杰瑞手中。幸好雷欧纳德带着混沌之光骑士团的人突然出现援救，杰瑞得以成功脱身。而后来到锈与铁的花园，假面俱乐部的人也为了愚者日记而攻击过来，既然有假面俱乐部，当然也少不了热血战队，但当他们听说杰瑞有愚者日记时，竟然也一起改变了立场，向杰瑞索要起来，最糟糕的是紧接着骑士团的人也跑来凑热闹，正当杰瑞四面楚歌的时候，潘朵拉派人来将杰瑞接到枯萎蔷薇区。但让杰瑞没想到的是，潘朵拉居然也要求杰瑞将日记拿给她保管，看来没有了丧这个公敌，所有人都开始存了私心。杰瑞自然不愿意将宝物献出去，正好弗莱德及时出现相助，便和蔷薇区的人动起手来。不料战斗中弗莱德突然出手抢走愚者日记，并迅速逃走。杰瑞和潘朵拉悄悄跟在后面，一直追到破碎丘陵，才发现弗莱德竟然在和丧交谈。原来丧根本就没有死，还用重金收买了见钱眼开的弗莱德为他办事。杰瑞和潘朵拉对弗莱德一阵痛斥，并给他分析了利害关系，弗莱德终于醒悟过来，重新加入我方队伍。丧逃走后大家返回无尽之都，却看见有一些市民无缘无故地自爆死掉，原来又是丧在作怪，琳闻讯而来也重新加入到队伍中。接下来前往流亡者之家，重召菲利普入队，刚刚解散的5人组合又再度建立。前往悔恨之塔观光协会，露比惊慌失措地跑了出来，一问才知道悔恨之塔的塔顶上莫名其妙地出现了个从来没见过的奇怪美术馆（困惑坟场）入口，许多游客都产生了恐慌，看来这就是丧干的好事。露比委托大家去调查究竟，还得到了1200布朗。


在地图上会随机出现神秘商人，他关系着一个重要分支任务哦！


大地图上的随机任务，打倒神兽可以得到琳的技能“格斗之心”。


咪呀的贱招：召唤三国群英！

来到悔恨之塔塔顶，在困惑坟场入口处有名收票员，不远处还有一名售票员，在售票员那里买票交给收票员，拿到票根后就可以进入坟场。注意票根还可以拿回到售票员那里去抽奖，抽奖内容如下（括号内为中奖几率）：

超弹性皮裤（12%）、石头（20%）、生命药水（12%）、急救药水（15%）、还魂露（10%）、经验值胶囊（5%）、熟练值胶囊（5%）、红色糖果（6%）、绿色糖果（6%）、蓝色糖果（6%）、魂之器（3%）。

进入坟场后，这次面对的才是真正的决战。丧先留下几个僵尸拖住众人，自己则往里面跑，大家追到地狱的展览厅，在最后和丧的对话中了解到一个惊人的事实，原来他早就使用过愚者日记这样东西，愚者板块这个地方竟然就是由他创造的，不过后来他越看越觉得失败，才想办法夺回日记，准备更新这个世界。对于杰瑞等人来说这是个不愿意面对的事实，但既然发生了，就不能不去面对。最终决战开始了，如果前面有完成假面俱乐部总部的特殊任务，这里热血战队和假面俱乐部的人都会出现来帮助我方，如果在前面没有使用暴力手段来完成任务（例如暴力进入蔷薇区等等），混沌之光骑士团也会前来支援。最后的结局是怎样的呢？当这群怪人明白了自己也和未完成的异域的纸片人一样是别人的创造物时，他们会有怎样的归宿呢？这就留给各位玩家自己去欣赏吧！最后多说一句：这是一款风格极为轻松搞笑的游戏，游戏中蕴含了大量的隐藏元素，趣味性很强，非常适合喜欢RPG的玩家口味。P

注15：假面俱乐部总部进入方法：当拿到廉价的面具后，就可以让弗莱德变身为假面俱乐部成员，和平混进巨石面的假面俱乐部总部，这里有几个重要的任务可以完成。首先不能在这里大开杀戒，这关系到通关之后假面俱乐部是否会改邪归正。另外还有一个电动竞技场“乐透快打”，让琳在里面和怪物单挑赚取奖品，连胜10场大有赚头！

注16：咪呀加入方法：游戏一开始就会在大地图上随机遇见奥汀同盟的成员咪呀，她正在寻找3款奥汀同盟制作的软件，分别是《三国群Δ传》、《幻○录》和《堕□天使》，在从未完成的异域回来之后，就有机会让她加入队伍。加入的条件当然是手中要有这3款游戏！《堕□天使》的取得方法比较简单，在未完成的异域中，到无法运转的灯塔处点火后就可以得到，拿给咪呀后她学会特殊技“坠落天使”；《幻○录》要先取得“廉价的面具”，这个道具可以通过在大地图上随机触发的迷路的僵尸事件后得到。当愚者板块变为黑暗之后，在流浪者之家找到正在避难的艾德，让他复制这个面具，最后在结晶祭坛（黄）可以用这个面具换到《幻○录》，拿给咪呀后她学会特殊技“英雄召唤”；《三国群Δ传》的取得必须在弗莱德学会变身恶魔能力之后，在寻宝者海滩画面上方小岛调查得到。拿到之后不要忘了先拿去完成杰克和罗丝的剧情，反正最后他们还会将游戏还回来，再拿给咪呀后她学会特殊技“历史的足迹”。将这3款游戏都交给她后，咪呀就会成为我方忠实的伙伴，在世界恢复光明后，她还会再次主动加入队伍。这个总是带来倒霉运的可爱小猫，真的不能小看哟！

《疯狂坦克2》之勋章战详解（二）

■游侠工作室 丹兹尔

硕大的凤凰鸣叫着翱翔于浩瀚星空，刹那间，火热的双翼染红了整片天空，群星随之暗淡，众英雄为之赞叹。为得到此凤凰，各星上的英雄纷纷跃上其背，展开激烈的厮斗。忽然，凤凰一声长鸣，奋力甩动着身体，挥舞着火翅，直耸云宵，穿越群星，在高速盘旋几天几夜之后，终于精疲力竭地倒下，变成了一片闪耀着红光的大陆，而英雄中真正的强者，在经历“凤舞九天”的考验下，存活于此片大陆之上，继续着统一凤凰的战斗……

3. 钢铁工厂

（1）使用坦克：甲壳虫、叉叉、海怪

这是一个不会掉下深渊的场景，需要将敌人的能量值完全耗尽才能取得胜利。对于此类场景，自然是攻击力不菲、防御力又出众的甲壳虫脱颖而出成为首选。叉叉是一个队伍中必须存在的辅助攻击角色，虽然其攻击力不强，但用毒箭叉中敌人会有事半功倍的效果。防御力很低的海怪同样也是非常棒的选择，其强大的攻击力和炮弹较广的攻击范围会给甲壳虫以致命打击，特别是在海怪血红了之后，炮弹威力增加到1.5倍，攻击力惊人。

（2）角度详解：

与前两关不同，工厂这关最重要的是角度的打法，在每层与每层之间，每层与下一层之间或每层与上一层之间，都有一定的角度满力直射。这些角度都需要玩家去死记硬背，可以说不知道这些就不可能打好工厂这一关。

由于射程不同，因此角度亦不同，需分开讲解。

我们暂定由下至上，称左边底层第3个凹处为左底，左边第一层为左一，左边第二层为左二，左边最顶层的斜坡称左顶。同样，右边按照同样的位置是右底、右一、右二、右顶。

那么在无风状态：

甲壳虫&叉叉

目标地点 / 所站位置	右底（左底）	右一（左一）	右二（左二）	右顶（左顶）	左顶（右顶）
左底（右底）	--	--	35°	43°	--
左一（右一）	--	11°	21°	27°	--
左二（右二）	--	5°	16°	--	23°
右顶（左顶）	--	--	-35°	--	--

海 怪

目标地点 / 所站位置	右底（左底）	右一（左一）	右二（左二）	右顶（左顶）	左顶（右顶）
左底（右底）	--	--	35°	43°	--
左底（右底）	--	--	30°	37°	--
左一（右一）	--	7°	16°	25°	--
左二（右二）	--	1°	11°	--	23°
右顶（左顶）	--	--	-35°	--	--

注：只有无风或顺风时才有角度打到，逆风无角度。

（3）战术解析：

团队合作方面，最好在4人组队的坦克中有个叉叉，并让使用叉叉的玩家到首先开炮的位置，这样一来不会被对方抢先秒杀，二来抢先毒到可以使敌人更早地开始减血，为队友秒杀敌人提供便利。叉叉可以说是全队的灵魂，如果用得好，毒倒3个以上敌人，则基本已是奠定胜局。在进攻敌人时要注意选择，尽量先攻击甲壳虫再攻击海怪，海怪红血后威力增强的炮弹不可小窥，因此最好打中了所有的甲壳虫后再打海怪的主意。用甲壳虫和海怪的队员也应注意保护队伍中的叉叉，尽量将离叉叉较近的敌方坦克打落，以防叉叉被人秒杀。



用户买道具的界面，这些道具会增加玩家的威力哦。



甲壳虫和海怪接近的后果，海怪要被甲壳虫秒杀了。



叉叉的毒箭射出，不知花落谁家？



海怪中毒，混身犯红，每回合减40的血。


火墙，子弹通过火墙威力会增加1.5倍哦。


工厂最底层，都站在凹处，这样会降低敌人对自己的命中率。


神圣殿堂，白方的站位好差啊。


海怪红血了，处于发怒状态，火圈围绕，子弹威力增加1.5倍。


甲壳虫炮口向上，正准备将上面的敌人击落。

攻击方面自然以率先攻击敌人的灵魂——叉叉为主，如果能在两回合内将敌方的叉叉歼灭，而我方的叉叉在，则胜利大有希望。在此之后，红了血的海怪也要尽快解决，否则其2发炮弹就能让甲壳虫见红的威力可不是闹着玩的。

4. 神圣殿堂

（1）使用坦克：甲壳虫、叉叉、海怪

正如冰峰与独木桥类似一般，殿堂这关也和工厂颇为类似，虽然地面层非常薄，但最底层的6个圆桩无法被炮弹所破坏，一但站上去，那么就和工厂一样要耗尽敌人的能量才能取得胜利了。因此选择的车型与工厂相同，原因也相同。

（2）角度详解：

如果说工厂打法要依赖角度，那么殿堂这关可谓是绝对依赖角度，或称为角度战。最底层的6个圆桩相互之间几乎都存在着角度，每个玩家都需牢牢记住，否则只有被敌人痛宰的份了。

如工厂的讲解一样，将甲壳虫&叉叉和海怪的角度分开谈。

下面我们暂定：由左至右，把圆桩分别编排为A、B、C、D、E、F。由下至上，我们把左边第一层（B点的正上方）称为左一，左边第二层（A点的正上方）称为左二，那么相对来说存在着E点的正上方的右一，F点正上方的右二。

在无风状态下：

甲壳虫&叉叉

所站＼目的地	A	B	C	D	E	F	左一	左二	右一	右二
A	--	6	7*	9	15	19	--	--	25	--
B	-6	--	-6	3	9	13	--	--	21	--
C	7*	6	--	2	7	11	--	--	--	41
D	11	7	2	--	6	7*	--	41	--	--
E	13	9	3	-6	--	-6	21	--	--	--
F	19	15	9	7*	6	--	25	--	--	--
左一	--	--	--	--	-4	3	--	--	9	--
左二	--	--	--	--	--	--	--	--	--	17
右一	3	-4	--	--	--	--	9	--	--	--
右二	--	--	--	--	--	--	--	17	--	--

注：有*号的几个角度在两圆桩之间的圆桩不存在坦克或尸体的情况下才能发射过去，如果圆桩之间存在坦克或尸体，则不存在角度直接攻击。

海 怪

所站＼目的地	A	B	C	D	E	F	左一	左二	右一	右二
A	--	5	--	7	11	13	21	--	--	--
B	-5	--	-5	1	7	8	--	--	19	--
C	--	5	--	1	6	7	--	--	--	--
D	8	7	1	--	5	--	--	--	--	--
E	13	9	4	-6	--	-6	19	--	--	--
F	13	11	7	--	5	--	--	--	21	--
左一	--	--	--	--	-8	-2	--	--	6	--
左二	--	--	--	--	--	--	--	--	--	13
右一	-2	-8	--	--	--	--	6	--	--	--
右二	--	--	--	--	--	--	--	13	--	--

（3）战术解析：

此关防守保命尤为重要，在第一回合内必须站好位置（圆桩的正上方），否则很可能被敌人直接击入深渊致死。如果第一回合没走到圆桩之上，则应立刻按F5跳过以抢得更少的等待值，以便在第2回合内先行移动以保住性命。队员们同样要互相帮助，如果存在位置未站好，出手又较后的队友A，同时又存在位置在A周围，比A先出手且一次即可将A打入深渊的敌人B，则先开炮者应尽力将B打下，为队员A解围。

攻击方面，耗尽能量毕竟是一个麻烦的胜利方法，将敌人打下深渊才方便快捷，这就要依靠团队合作了。首先开炮者应在自己站好位后，向没站好位置且较后出手的敌人攻击，将其直接解决，或将其击落在底层，之后的队友应该自动走下来补攻，将其打入深渊，不给对方出手的机会。

天下英雄，聚于凤凰。勋章战的魅力无穷无尽，战术打法可谓多种多样。正如我队友所言，一个凤凰出来的铜星，虽无勋章之准心，其身却处处可见勋章的手法。想成为强者的英雄，来凤凰接受洗礼吧。

网际漫游







如果说多年之前提到网游时，我们尚还抱有些迷茫和不解，那么当多年之后的今天再说到网游，相信已经没有人会感到陌生。网络游戏的兴盛带动了游戏产业在中国的发展，也让越来越多的人体会到游戏的心动和快乐，我们的“网际漫游”也因此而出世。本期就让大灰狼与大家一同牵手网游最新前线，现在就让我们开始吧。

《西游记》的故事为人熟知，以《西游记》为背景的网游更是时下当红的热点，这不，在周星星代言的《大话西游》问世不到1年之后，另一款“西游记”又出世了，它就是《新西游记之大唐天下》。今何在的网络小说《悟空传》曾经红透网络，现如今，《新西游记》从卓越数码手中再度释出，虽然没有任何证据显示它与《悟空传》存在联系，但还是忍不住让人为之心动，于是赶着内测的头班车，大灰狼也降生到大唐世界。游戏采用《不灭传说》的引擎开发而成，因此运行速度异常流畅，但最令人眼前一亮的还要数游戏中可爱的Q版卡通画风。目前游戏内测已经结束，截止本文完成时外测时间尚未确定，因此想一睹游戏风貌的玩家还得再等一等。

大宇的《轩辕剑》一直是中文武侠的金字招牌之一，虽然不久前完全3D化后的《轩辕剑肆》并不是那么让人满意，但大家对《轩辕剑》却依然一往情深。《轩辕剑网络版》在2002年12月19日全面开始公测，不少心急的玩家已经早早将游戏客户端安装在了电脑上，大灰狼当然也是其中的一员，但非常遗憾的是，不知是玩家的热情太高、人数太多，还是网星公司

■云南 善良的大灰狼

今年的冬天很热闹



的准备不够充分，到预定的12月19日中午12点公测时间时，开机时间却又跳票了，而且这一跳就跳了4个小时。待好不容易熬过4个小时，大家急急忙忙连上创建人物正准备继续，服务器却又关掉，而这一关就再无明确时间公告了。直到本文写就已是12月20日凌晨3点，游戏服务器依然没有任何消息，看来只有等下回再向各位报告游戏的情况了。

中国人比较重视春节，自然春节这个黄金档期也就成为众商家拼命赚钱的最好时机，游戏公司自然也不甘落人后，又一款已经开始内测的网游放到我们面前，这款网游来自昱泉，名叫《怪兽总动员》。《石器时代》的成功无疑让宠物成为网游玩家的最爱，《怪兽总动员》同样以宠物为号召，不同的是，游戏变成了时下最热门的全3D造型。也难怪，这不正是昱泉的拿手好戏吗？游戏的客户端不大，尚不足200兆。游戏的画面非常卡通可爱，这无疑又是一款讨MM欢心的游戏。游戏采用回合制战斗模式，上手非常容易，游戏在测试期间的运行速度较慢，面对着开阔无边的场景，要不停地控制怪物来回奔走完成任务，实在是对毅力的考验，不知道正式版上市后是否会有所改善。







网游老玩家相信都不会忘记一个名字——《三国世纪》，作为在2001年就已出世的老牌网游，《三国世纪》曾经以其独特的策略性而颇受玩家瞩目。可惜早先的网游玩家似乎更偏爱角色扮演，连带上经营公司之后出现的一系列问题，当年这款无论是从画面还是系统上来看都算是国产上乘之作的网游最后还是以停机作为结束。1年时间一晃就过，就在大家都将它作为网游发展的失败案例而大加引用时，《三国世纪》却又再度复活，而且还宣称将在推出加强版本后恢复运营，当然这次的东家已经换成来自天津的一家公司。

冬天的大雪早已将城市打扮得银妆素裹，但冬天的网游却依然热力逼人。本次的漫谈到此结束，各位拜拜先~~~~ P

《魔兽争霸III》有奖战术征文12

龙与女妖的绝唱

——全面解析亡灵Top流的恐怖变形

■偶游网-OGame.NeT

长达12期的《魔兽争霸III》有奖战术征文已经到本期为止全部结束了，在这期间受到了无数玩家的大力支持，优秀投稿源源不断，令小编挑花了眼。在这当中难免会发生遗珠之恨，恳请各位热情投稿又没有及时收到小编回复的玩家们谅解，不过小编也希望大家今后在投稿的时候尽量能够采用E-mail的方式，以方便我回复。获奖的12位作者名单将会在下期公布，另外，有奖征文虽然结束了，但是"极限竞技"栏目今后继续欢迎高水平的魔兽战术稿件！

战术提供：TS_Shomaru（截止发稿日期，亚洲官方战网排名第3，亚洲官方战网中国排名第1，第1届浩方全国War3大赛冠军）

War3发行才几个月的时间，各种战术层出不穷，虽然各种族根据不同的情况都有不同的战术，但也只有不死族（undead）的Top流（由中国亡灵高手TopSpeed首创），才作为一种流派得以命名。

Top流初、中期，凭借死亡骑士（DK=Deathknight）+恐惧魔王（恐惧魔王=Dreadlord）+5只地穴魔（蜘蛛）在地图上横行无忌，到了中后期，便开始了它诡异多变的一面，食尸鬼+亡灵巫师/石像鬼、冰霜之龙+石像鬼等组合，不仅变化多端、转型迅速，而且杀伤力强，这也正是广大玩家喜爱Top流的原因之一。最近战网上又出现一种新的Top流后期的变形：双英雄+冰霜之龙+女妖。经过与国内高手的分析，发现其对人类最近流行的法师海有较强的杀伤力。为了更好地向大家分析此战术，特邀请国内知名WC3玩家TS_Shomaru，为大家操刀一局，对手是韩国职业战队的ShowTime_Werra，地图为Legend。

（Replay下载：www.ogame.net战报下载区或http://gz.ogame.net/sz/daruan.w3g）



TS_Shomaru 初期基本建造顺序

首先祭坛，完工后，迅速召唤死亡骑士。然后在外围靠近几群野外生物的点，建造1座通灵塔（Ziggurat）。完工后，迅速升级为幽魂之塔（Spirit Tower）。

注解：此处建造是为了后面的战斗中配合DK猎杀野外生物。

接着建造1个地穴（Crypt），完工后，生产3个食尸鬼，用以采木，然后开始转产地穴魔。在靠近木材的地方建造1个墓地（Cryptyard），在另一路口基地边缘的点建造1座通灵塔。当DK出来后，立即派往一个角落去侦察，如果没有发现敌人也必须回来，家里的地穴魔快要出世，幽魂之塔的升级也快要完工。当DK赶回来后，可顺便将路上的野外生物引到家中，配合幽魂之塔+地穴魔，将其轻易干掉。不断地用这个方法，可将幽魂之塔这一侧的野外生物清理干净。

注解：在此过程中要注意地穴魔的升级和总部的升级，适当的时候补些通灵塔（解决UD吃饭问题）。同时需要派个食尸鬼去侦察敌人的所在（图1）。



图1



图2

当总部升完第2级，马上开始升第3级。现在建造个牺牲之池（Sacrificial Pit），用来生产阴影。知己知彼，百战不殆，Top流的一个特点就是侦察做得相当出色，然后根据敌人的兵力部署及兵种组合，选择自己的攻击点以及相克的兵种。在WC3中，最好的攻击时刻是在敌人与高等级野外生物混战时，如果这个时候奇袭，对手至少要损失1个回城卷轴，如果对手身上没带回城卷轴，那么可能全军覆没。所以利用阴影侦察，在敌人猎杀野外生物时，迅速插上，可获得不小的收益（**图2，请注意图片中阴影的位置**）。

同样，你的部队也需要第2英雄恐惧魔王的支援，在低等级时，权且把他当作一个高级肉盾吧。兵贵神速，买只飞艇，这样你的部队便可穿花般地在Legend这张道路曲折的地图上任意潜行。在你与对手清完地图上的野外生物时，你的人口可稳稳地控制在40以下。当总部第3级升完后，立即建造两个埋骨地（Boneyard），

并开始升级冰霜之龙的特技，准备量产冰龙。冰龙是WC3中最消耗人口的一个作战单位，但它具有超强的攻击力，而且它的攻击附带缓慢效应（对群体）。在中期，等级较高的双英雄+4～5个地穴魔+2～4只冰霜之龙的部队可以说是非常强悍的。在战局中，一旦取得一定的优势，不要急于干掉对方，以免得不偿失，而要一点点地蚕食掉对方。这时候你要做的就是补两个诅咒之庙（Temple of the Damned）并升级它和生产女妖。

女妖一般情况下只要升1级就可以了。女妖的第1级魔法“诅咒术”可以非常有效地降低敌人的攻击准确率。女妖的第2级魔法“魔法免疫”可很有效地抵抗人类女巫的慢速、变羊以及圣骑士的圣光术等强力魔法，女妖的数目控制在4个左右。此时，你还需要开个副基地，以获得足够的资金来源。这种战术是非常耗钱的，你的人口一不小心就会突破70。在作战的同时，不要忘记给你的远程部队升级。地穴魔、冰龙、女妖同属于远程部队，它们的攻防升级选项都相同。采取这样的组合还可大量节省你的升级费用。

技巧：在有了冰霜巨龙之后，猎杀敌人的英雄变得非常方便。虽然冰霜巨龙的攻击所附带的缓慢时间有限，但只要操作得当，足以配合其他部队干掉敌人落单的英雄（**图3**）；战争讲究天时、地利、人和，所以地利是非常重要的。在兵力较弱的情况下守住路口、桥头，可有效阻止敌军的前进，是对地利一种很好的利用（**图4**）。

最后的决战，兵力组合应该为：高等级的双英雄，4～6只的冰龙，4个左右的女妖，配合一些地面的食尸鬼，残存的几个地穴魔。战斗开始后，你需要首先给重要的单位施魔法免疫。由于女妖的魔法免疫术，避免了冰霜巨龙被慢速和变羊的可能性，能使其发挥巨大的作战潜力。

同时还保护了英雄不受飞锤、圣光术、荆棘缠绕等威胁。毕竟在战场上英雄多存在1分钟，胜利的几率就越大。女妖的诅咒术在一定程度上也可降低敌人部队的战斗力，摆好阵形，冰龙在女妖、地穴魔后面，尽量让攻击的火力密度达到最大，冰霜巨龙的呼吸足以将敌人凝结为一座座雕像。恐惧魔王的3级腐蜂术对于魔法师这样的低生命值兵种来说，是非常致命的。

6级以后的恐惧魔王所施放的地狱火也是非常恐怖的，当来自地狱的火球急速划破天宇，呼啸着撞击在敌人的人群中，震撼的大地，令人窒息的火焰，也许此时对手的额头又添了几滴汗珠（**图5**）。

升满级的女巫和牧师相比攻击力要高几个点，所以人类的部队组合一般是女多男少的局面、牧师主要用来施放驱散系和治疗系、防护系魔法，女巫才是阵营中的主要攻击力量。她们的缓慢术，变羊术，在战斗中经常令其他种族的玩家头疼，在大法师辉煌光环的影响下，女巫的变羊术更是恐怖。一根驱散权杖是无法满足你的需要的，你不得不频繁地驱散被变成绵羊的单位，所以要多买一两根驱散权杖。

英雄技能树：

死亡骑士：		恐惧魔王：	
	1 level 死亡缠绕		1 level 睡眠术
	2 level 不洁光环		2 level 腐蜂术
	3 level 死亡缠绕		3 level 腐蜂术
	4 level 不洁光环		4 level 睡眠术
	5 level 死亡缠绕		5 level 腐蜂术
	6 level 亡灵复活术		6 level 地狱火
	7 level 不洁光环		

注解：下面是奉献给非UD玩家的一个小经验。在Legend中，HUM等种族可利用在治疗之泉附近建造箭塔，来获得不小的优势。首先可轻松猎杀掉天上的懒龙，既可获得较高的经验值，又可获得不错的宝物。从另一方面来说，避免了敌人从它们身上捞经验值和宝物（图6）。其次借助箭塔，可干掉治疗之泉周围的两群高等级怪物。这些怪物的等级都是比较高的，自然掉下来的宝物也都是精品。接着还可借箭塔的掩护在周围修建副基地（图7）。

下面与大家一起剖析一下这种Top流后期转型与其他UD战术的优缺点。


图3


图4


图5


图6

双英雄＋地穴魔＋食尸鬼＋亡灵巫师



缺点：

很容易被敌人的强力空中部队歼灭。如果对方有大量的驱散卷轴或有大量的牧师，而你操作不太好的话，那么此时你的部队将很不幸地成为敌人英雄的经验值。





优点：

很容易在短时间内形成大规模的地面部队，战场中的死尸越多，你获得胜利的几率就越大。对于一个其他种族的玩家，在战场上，如果看到满山遍野的亡灵军团向自己的基地堆过来时，取胜的希望就很渺茫了（**图8**）。

(TS_TopSpeed曾遇到过一场战役，对手是一位28 level以上的HUM，拥有6个以上的牧师，结果还是被饥饿的亡灵军团吞没了)



双英雄＋食尸鬼＋石像鬼＋亡灵巫师

缺点：

非常考验微操作，你不得不花大量的时间在部队的操作上，在与对手交锋时，得更加小心（在中前期易受一些英雄和法师的大范围技能攻击威胁。如果你的队伍中，出现了闪电盾（lighting shield），你还得把那几个害群之马给剔出去）。在部队没有成形时，如果碰到敌人的法师海，逃跑优先。

优点：

相对于上一种组合，这种组合利用双英雄+食尸鬼+石像鬼，在前中期可在一定程度上不惧怕敌人的兵力，甚至可狙杀敌人的英雄。由于恐惧魔王的技能重在吸血光环，在近身部队的攻击中，在敌人狂攀科技的情况下，甚至可免掉石像鬼+亡灵巫师，直接用英雄+食尸鬼Rush掉对手。打到中后期，也可配合亡灵巫师，利用战场上的死尸形成巨量的骷髅海（**图9**）。

以上两种战术的英雄技能树：

死亡骑士：		恐惧魔王：	
1 level	死亡缠绕	1 level	睡眠术
2 level	不洁光环	2 level	吸血光环
3 level	死亡缠绕	3 level	吸血光环
4 level	不洁光环	4 level	睡眠术或腐蜂术
5 level	死亡缠绕	5 level	吸血光环
6 level	亡灵复活术	6 level	地狱火
7 level	不洁光环		



图7



图8



双英雄＋地穴魔＋冰霜之龙＋石像鬼

优点：

与以上兵力组合不同的是，这种组合在兵力构成上基本上是空中部队（少量地穴魔可忽略不计），在协调阵形时，非常方便。而且兵力攻击与防御的升级只要升远程部队就行了，可为精打细算的玩家省掉不少军费，这种兵力组合也非常适合秒杀敌人的英雄。

首先用睡眠术废掉敌人的另一名英雄，然后集中所有兵力攻击目标。冰龙的攻击带有缓慢系功效，想跑也很难，当被攻击对象的生命值低于300后，死亡骑士再来个死亡缠绕，敌人的英雄基本上也就挂了（**图10**）。

缺点：

在初期由于兵力上比较薄弱，仅仅是双英雄+地穴魔，所以很容易被那些爆兵狂给爆掉。因此在侦察方面你得特别小心，如果敌人兵力超多，多变几个幽魂之塔。这种兵力组合一旦成形，对于对手来说，基本上很难破解，但易受慢速、变羊、诅咒、内心之火、占据等威胁。如果战斗中，你不带驱散卷轴，被别人弄得羊儿满天飞，请把截图发布到网上，你一定会出名。



图9



图10

借用TS_Shomaru的话：“现在没有无敌的战术，很多高手都是根据形势而制订打法的，都是随机应变的。如果作战时不知道变通，那么战斗的结果一般情况下只有Lost！”

魔兽世界里的战争是一门艺术，侦察、阵形、兵种、操作、经济的发展、MF路线、作战意识，只有当这些都具备了，你才能成为一个真正的高手。我重点分析的，只是一种非常有威力的兵力组合。它是如何成形的以及它的优缺点，大家在战斗中可根据不同的情况进行不同的变化，这样才能常胜。战术不同于战报，战报只要像故事一样写出来就OK了，但要总结一种兵种的组合，总结一种战术，不知要经过多少个通宵的鏖战，多少次绞尽脑汁的思考！

在这里我感谢TS_Shomaru，感谢那些勇于探索新战术的人。 P

战火兄弟情

MOD与胜利之日

half life modification
DAY OF DEFEAT
www.dayofdefeat.de

Counter-Strike

■ Chinadoder 卖克狼



前篇：MOD发展简史

“MOD”的全称是“modification”，中文意思是指玩家利用正式版游戏的扩展功能，自行创作出来的一种全新游戏版本。最早的MOD要追溯到10年前，当时大放异彩的《暗杀希特勒》已开始出现玩家制作的地图编辑器，利用它能随心所欲地修改游戏的贴图、迷宫、路线等。如出一辙，随后几年中出现的著名作品，几乎都有玩家制作的MOD。

随着电脑全面迈入奔腾时代，MOD制作终于在《雷神之锤》的推出中拉开帷幕。由于游戏制作人员有意培养MOD制作人员，还开通了网络社区鼓励玩家制作MOD。一时之间，各种《雷神之锤》MOD层出不穷。并且MOD制作人员还和制作小组交流制作经验，既加强了玩家与制作人员的相互沟通，也大大提高了MOD游戏水平。从武器制作到地图发布，从老游戏修改到新游戏开发，越来越多的优秀MOD脱颖而出。不仅使《雷神之锤》寿命得到极大延长，而且让其它游戏公司对此刮目相看，由此注重了MOD的开发和推广。

新世纪之交，各大游戏公司纷纷推出了跨世纪的作品，将MOD制作带入了空前的繁盛时期。许多著名游戏都附带有专业编辑工具，例如《英雄无敌Ⅳ》、《魔兽争霸Ⅲ》、《无冬之夜》等大作，稍微对游戏有研究的玩家，便能轻松创造出游戏中的一草一木。正因为这些MOD制作者的日益增加，他们将精力集中在新引擎开发上，玩家和制作者都获益匪浅。从现在的眼光来看，MOD已不再是一款单纯的扩展包，它实现了玩家自己创作游戏的愿望。

CS的诞生与DoD的出现

反恐精英（Counter Strike）作为当今最火爆的竞技游戏，荣获来自65个国家包括PC Gamer、Gamespot、GameSpy、PC Game Magazine等专业媒体最佳FPS游戏荣誉，被世界所有游戏大赛列为必选项目。从出现至今，已伴随着我们走过了3年风风雨雨。但你对于CS又有多少了解呢？

其实很早以前Valve开始制作一款叫做《半条命》（Half-life）的射击游戏，游戏围绕着黑山研究所发生的实验事故展开，讲述了科学家运用智慧和恐怖异形对战的故事。但由于《半条命》在当年一直受到《雷神之锤》以及相关MOD的严重威胁，并没有吸引玩家的眼光。即使后期发布的《针锋相对》、《军团要塞》，也未得到玩家和媒体的认可。心灰意冷的Valve，开始放弃了对《半条命》系列的开发，并在互联网上正式公开了《半条命》源代码。

这一举动可谓是《半条命》历史最重要的转折点，一些痴迷玩家为了让《半条命》重放光芒，利用源代码开始为《半条命》制作MOD。在制作过程中，其它

DoD里的武器全部是第二次世界大战中双方使用的真实武器，德军著名的MG42机枪、美军的加兰德步枪(M1)、汤姆逊冲锋枪(Thompson)等等，此外根据兵种的不同另配有次要武器：刀子、工兵铲（德军专用）、防身手枪等。全部武器性能参数完全和现实中的一样。




盟军武器篇 Rifleman(步枪兵)
主要武器：Garand Rifle(加兰德步枪)




Sergeant(突击兵)
主要武器：M1 Thompso(M1汤普生冲锋枪)或M1 Carbine(M1卡宾枪)




Sniper(狙击兵)
主要武器:Springfield Sniper Rifle(斯普林菲尔德狙击步枪)


Support Infantry(火力支援兵)
主要武器：Browning Automatic Rifle - BAR(勃朗宁自动步枪)


Machine Gunner(机枪兵)
主要武器：.30 Caliber Air-Cooled Machinegun(.30风冷式机枪)


巷战的感觉很像《荣誉勋章》。

MOD制作人员都不屑一顾。他们始终认为《半条命》引擎已被打入冷宫，《雷神之锤》才是真正的王者……功夫不负有心人，在1999年6月19日，以恐怖分子和反恐精英对立的MOD游戏——Counter Strike（简称CS）诞生了。游戏独创保护VIP、引爆C4炸弹、援救人质、撤离玩法模式，开创了团队配合FPS的新时代，改变了长期饱受冷落的《半条命》的游戏命运，为CS日后垄断奠定了坚实的基础。特别是CS历史上最具转折性意义的1.4版本，还专门为MOD制作人员捆绑了宽带游戏传输平台——Steam。由于Steam拥有宽带平台的强力支持，能让Valve保护好自己的商业秘密，又能防止玩家恶意使用作弊程序，还能杜绝因版权问题发生的纠纷，这意味着全新的MOD时代已来临。

自从CS大获成功后，Valve便着手MOD的推广和开发，每年在重大游戏盛会上举办MOD展览会，将无数优秀MOD作品供玩家娱乐。这其中最引人注目的一款叫做《胜利之日》（英文简称DoD），是至今唯一能和CS媲美的MOD。

DoD和CS的区别在于，游戏脱离了目前火爆的反恐题材，取而代之是第二次世界大战背景。玩家将扮演盟军和德军中的一名士兵，使用自己独有的技能与武器，在争夺区域、守卫海滩等多种玩法模式中，从各个角度去感受战场的残酷和生命的宝贵。每个地图都力求给玩家带来真实感，宏大的室内战场，飞机震耳欲聋的轰炸，满目的残墙断壁，敌人临死前的叫喊，仿佛我们真正置身于60年前的世界大战中。在作战方面，DoD和CS有着截然不同的规则，DoD注重的不只是团队配合精神，更重要的是地形的选择以及勇敢的牺牲精神。这样的设计使得双方进攻和防守都是平等的，不会再出现CS中因地形而导致双方不齐。任何违背DoD规则的玩家，只能用鲜血来证明自己的错误。放眼望去，DoD的出现对于《半条命》发展有着深远的影响，也再次为MOD树下了一块坚实的里程碑，它让我们学会了勇敢、果断、机智与团队合作。如果你想挑战自己，就请戴上钢盔，拿起步枪，随我一起上战场吧！

后篇：《胜利之日》上手指南



DoD的安装

作为一款MOD包，DoD是完全免费的，首先确保你已安装好《半条命》或《反恐精英》商业版，而且是最高版本并能上网对战（DoD使用《半条命》或CS的CD-KEY），然后可去它的官方主页（http://www.dayofdefeatmod.com）或各大游戏网站下载DoD的安装文件。DoD现在的版本是3.1版，完全安装版大概需要150M。现在要注意的是你的安装路径，如果你用《半条命》硬盘版，直接指定到游戏主目录就可以了，它会自动在你的主目录下建立DoD目录；如果你安装的是CS商业版，千万不要自己建一个DoD目录，因为DoD是外挂包要靠主程序hl.exe来启动，这样会因为找不到主程序而无法进入游戏；最后安装程序会在桌面建立快捷方式，至此安装结束。这时用CS商业版的朋友要稍微修改一下，鼠标右键点击DoD快捷方式图标选属性，在目标一栏中将“hl.exe”改为“cstrike.exe”就行了。

游戏任务和控制

进入游戏后你同样需要选择参战的一方，双方各有5个兵种供选，包括步兵、冲锋枪、支援步兵、狙击手、机枪手，和CS不一样的是你只能使用相应的武器，如果你选了狙击枪的话是不可能扔掉狙击枪然后捡起地上冲锋枪的。在游戏中你可随时改变兵种，但要等到你死亡复生后才能生效。与CS所采用的回合制不同，在DoD里死亡后不用再百无聊赖地耐着性子等待这局结束，你会在过了一段时间后（根据你和其他玩家的死亡时间0～10秒不等）复生。你可从复生点再次进入战场继续拼杀，扮演类似援军的角色。由于游戏设置不需要你去“埋包”，也没有可解救的人质，双方战斗以夺旗为主（DoD3.1推出后，增加了炸火炮、占电台、抢油车等任务）。在每一张地图里都会有数量不等的固定旗帜，双方的主要任务是争夺旗帜，在夺旗的同时还要守住旗帜，每局30分钟左右，以毙敌数量和夺旗来区分胜负。

DoD主要控制键跟CS相差不大，玩家可很快上手，值得注意的是以下几个按键：“Z”键用来包扎伤口，当你中弹后看到屏幕上出现一个大大的血滴就有必要包扎了，不然你很快就会流血过多而牺牲；“空格”键是跳跃，但跳跃是要耗费体力值的，连续的跳跃后你的体力值有可能降为零，只能以很缓慢的速度前进，需要时间恢复体力。不要想潇洒地在DoD中来个CS那样的大跳跃接转身再爆头，你也许会死得很难看哟！毕竟在现实中没有哪个士兵采用过这种单兵作战方式；“Q”键：卧倒键。这可是与CS等其他FPS类游戏不一样的地方。在军队里卧倒并匍匐前进可是新兵的必修课。面对敌人强大的机枪火力，卧倒隐蔽是战地求生的唯一方法。

DoD的地图普遍要比CS所带的地图要大很多。场景力求真实，每一个窗户后面

德军武器篇


Grenadier(掷弹兵)
主要武器：Mauser Karbiner 98k (卡尔比勒98K毛瑟枪)


Unteroffizier(冲锋枪兵)
主要武器：MP40冲锋枪(MP40 Machine Pistol)


Scharfschuetze(狙击兵)
主要武器：Karbiner 98k Sniper Rifle (卡尔比勒98K狙击步枪)

都可能隐藏着敌人的狙击手，在某个拐角处你都可能和敌人遭遇。有很多的隐蔽地点你可用随身的炸药炸开，然后出其不意地出现在敌人后方给其最致命的一击。总的来说大部分地图对德军比较有利（最明显的是诺曼底登陆地图），其实大家都很认可这种设计，二战中的每一场战役对盟军来说都是艰苦卓绝的战斗，胜利之日本身就是来之不易的。

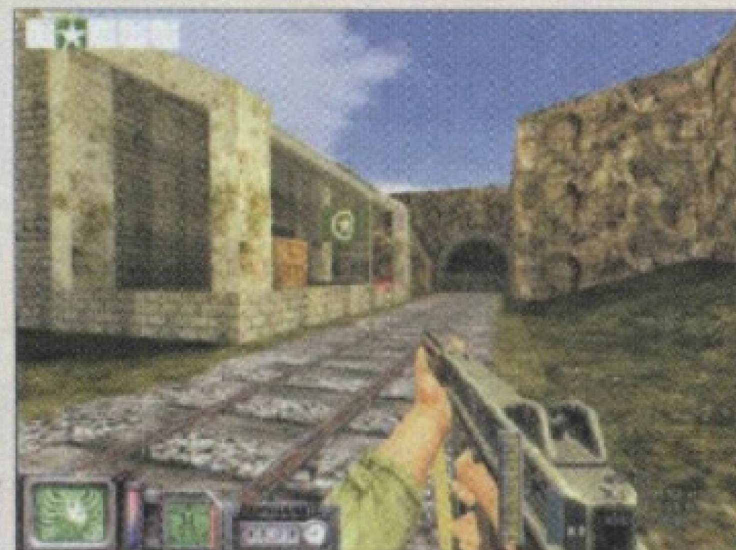
枪械使用技巧

DoD最大的魅力就在于队友之间的密切配合、服从战斗指挥，就象一场真正的战争一样，不服从命令的军队是必败无疑的。在现实战争的战略战术也常常运用其中，必竟它的真实在于反应了一场现实中的战争。

因武器的性能不同其在战斗中的使用方法也不相同，步枪手应先投掷手榴弹并与对方保持一定距离，利用步枪准确性能好的优势在远距离打击对方，如果在近距离与对方的冲锋枪手遭遇，未能一枪毙敌的话结果可想而知了。冲锋枪的威力在中、近距离方可得到充分发挥，所以尽可能的冲到对方的面前与敌人近距离格斗，冲锋枪是巷战中必不可少的中流砥柱。而狙击手的任务则是封锁对手的火力点，利用狙击镜的远距离打击优势封锁对方的狙击和火力点，为战友提供安全保障。DOD中最有力的火力支援来自双方的机枪手，数百发的载弹量、极高的射击速度、巨大的杀伤力再加上特有的声响，将战场的气氛渲染得淋漓尽致。

说到机枪就不能不提到手榴弹，因为这是对付机枪手最有利的武器。在被对方的机枪火力压制，冲锋的战友纷纷倒在血泊中的时候，你就会看到战友们纷纷携带拉了弦的手榴弹，奋不顾身地冲进枪林弹雨中，带着对战友的祝福、对胜利的渴望与敌人的机枪手同归于尽，用自己的生命和鲜血为战友铺平一条前进的道路。每当看到这可歌可泣的情景再冷漠的心也会痛，必会大吼一声纵身跃起，为了牺牲的战友、为了胜利的那一天奋勇前进。


机枪在团队作战中提供了强大了火力压制。


夺旗是游戏的胜利条件之一。

游戏界面介绍



1. 目标状态栏——让你明白谁拥有了旗帜，包括中立的旗帜，当该地区的旗帜被夺取后，旗帜的颜色将会慢慢改变，象征着这个地区被占领了。
2. 区域夺取指示器——让你了解你处于己方控制区，站在夺取区将使这个区域中的旗帜慢慢改变成己方颜色，一些区域的占领要求至少超过一个人来夺取。当你携带着TNT并且靠近一个可炸毁的目标时，将会显示一个安置TNT的图标，只要你靠近爆炸点TNT就会自动安放好。要注意的是应该尽快离开并提醒队友远离爆炸点，否则TNT可是不分敌我谁都炸的哟。
3. 机枪工事指示器：让你了解你正处于允许站着展开脚架的位置，这个指示只适用于机枪手(FG42 German Paratroop rifle也一样)，通常能在靠近掩体、沙袋、窗台旁找到这些工事。
4. 信息显示区：这个区域保留给地图信息和聊天信息的显示。
5. 体力指示器：一个显示玩家当前体力的图示。停止移动恢复体力、蹲下和趴下将使你的体力得到更快恢复。
6. 健康指示器：一个显示玩家当前生命值的图示，生命值无法像体力一样恢复。
7. 增援计时器：让你明白你的援军什么时候到达你所处的位置(死亡的玩家开始复生)。
8. 准星：准星用来表示射击的精准度，当你移动时它会在屏幕上晃动，你将无法精确瞄准射击(站立不动、蹲下或匍匐能增加射击的准确度)。
9. 照门：照门这个部分是不动的，它是对你前进方向和瞄准目标的一个大概指示。
10. 弹夹：显示你目前所拥有的弹夹数量，不包括当前已上膛的弹夹。
11. 弹药：显示你上膛的弹夹中还有多少弹药。


塔楼上的狙击手，是否想起《拯救大兵瑞恩》了呢?


Scharfuhrer(突击兵)
主要武器：MP44 Assault Rifle (MP44突击步枪)


MG-Schutze(机枪兵)
主要武器：MG42机枪(MG42 Machine Gun),或MG34机枪(MG34 Machine Gun)

说了这么多，大家是否对DoD有了一定的兴趣和认识了？如果你把DoD当成CS的升级版本那你就大错特错了，它虽然是《半条命》的一个外挂MOD包，但完全全是两种游戏、两种规则。而DoD中更注重团队力量的相互配合！DoD中的进攻和防守都是相对而言的，无论你的枪法有多么好，冲锋有多么勇猛熟练，没有战友的配合凭一个人的力量无法赢得整个战役的胜利。一名高手也是不可能左右整个战争胜负的！

DoD现在在很多城市大有流行的趋势，很多CS玩家纷纷转业投入了DoD的阵营，并且涌现出了很多战队，像国内最早的一支DoD战队[RED'CHINA]*战队、台湾省的GFF战队和STW战队等，大家为了一个共同的爱好走到了一起交流切磋。如果你已厌烦了警匪枪战的小场景，想体验战争的真正感受，就和我们一起拿起汤姆逊去迎接胜利之日的到来吧！ P

众神的光辉

《神话时代》背景溯源

■浙江 Norris

编者按：微软的《神话时代》在千呼万唤中终于登场亮相了，有玩家认为这是一款不逊色于《魔兽争霸III》的力作，除了千变万化的战术运用之外，游戏中那涵括希腊、北欧、埃及的3大神话背景体系更是吸引了大量玩家。奥丁、宙斯、拉……这些耳熟能详的名字，曾在《北欧神话》、《宙斯》、《法老王》等经典名作中和我们一次又一次地邂逅，你对他们究竟了解多少呢？下面，就由本茶社的客座说书先生Norris带领大家来一次横跨欧非大陆的神话之旅……

失落的诸神

埃及





埃及主神——拉。



埃及主神——伊西斯。



埃及主神——赛特。

天空中划过的一道光线，一年中有70个夜晚，古埃及人所熟知的星辰“索黛——西里尔斯”来到下界，藏在地平线下人所不知的地方。最后在6月底的一天，它忽然冒出来，在黎明前几分钟潜入视野。这预示着尼罗河水即将涨漫，新年和表达喜庆虔诚的节日即将来临。

这就是古老的埃及，地上的每次大事件，都与苍穹的某星相相对应；人间的每位法老，都上承天廷的某一神明的意旨。在西方眼里，古埃及是个比东方更加富有神秘诱惑力的地方，种种神秘感不仅仅因为文明的古老，更因为那一切今人已无缘再见。古埃及王朝在公元前4世纪结束于波斯人手中。亚历山大皇帝死后，他的大将托勒密继续统治埃及。尽管从此之后的15位托勒密朝君主仍然沿用法老的称号，但这些希腊化的君王与古时的法老已不是一回事了。凯撒到达埃及时，一把火烧了当时世界上最大的亚历山大图书馆，这是埃及文明遭受的第一次惨重损失。托勒密一世时期马内松著的30卷本《埃及史》付之一炬，要知道在手抄本时代，如此庞大的著作意味着通常只有孤本传世。而决定性的打击是公元391年，罗马皇帝狄奥西多一世下令关闭一切异教会所，所有埃及祭司被放逐，一夜之间，承载着古老文明的文字消失了。到了5世纪前后，连那些埃及人向征服者作介绍而撰写的希腊文文卷也不知所踪，至此，“埃及”一词已没有任何口头或文字上确实可信的注脚。假如没有罗塞塔石和商博良，尼罗河留给后代的就只剩下那些可历千年却无语言说的神秘建筑了。但关于埃及的一切传说、谬误和似是而非的历史却一直伴随着埃及热流传着。今天我们对埃及的了解大多来自两个方面：希腊史家的著作以及旧约的记载。希罗多德曾亲历埃及，他的巨著《历史》的第2卷几乎用全部的篇幅来记载这个伟大文明的遗产；狄奥多·德·西西里和斯特拉蓬的著作也记载了埃及希腊化时期的风土人情。希腊旅行家多有旅行前阅读相关著作的习惯，因此他们的记载可能含有很多道听途说的成分，无论如何，通过这些我们才能隐约领略古埃及的风貌。

房龙说，在尼罗河流域和小亚细亚一带散布的文明，年岁非常久远。这些文明已老得厉害，以至于失去了进一步发展的活力，它们不再关心改善现世的生活，而将注意力集中在死后的世界。这种说法也许稍嫌感性，但这些年岁久远的文明的确有着共同的特点，那就是关心死亡。在古埃及宗教中，死亡和来生是永恒的主题。仔细查一下那些主要神祗的神职，其中多半包含有诸如死亡、冥府、审判之类的内容。古埃及人认为，幸福的日子就是白天陪伴太阳神拉（Ra）遨游于天空，夜晚回到舒适的墓穴，要做到这一点只需要死后尸体得到妥善处理。法老关心的则是如何在死后保有荣耀，并把力量带到来世。著名的《死者之书》记载了大量关于死后如何获得力量、唤起神恩甚至成为神的方法——虽然这本书是否是托名伪作还大可怀疑。许多埃及神都有独特的动物形象，比如化身为豺狗的安比奴斯，人身隼首的拉以及具有猫一样外表的巴斯太特。这与制作木乃伊的风俗结合起来，便成了制作动物木乃伊陪葬的古怪习俗。狄奥多·德·西西里的书中对此描述甚详，这些动物木乃伊通常不是用真的动物制成，有时只有头是真的，有时则是整个儿用其他材料填充起来具有近似动物外表的东西。

也许因为记载的缺失，也许因为神话本身就不完备，埃及的诸神之间一直保持着一切奇怪的关系。首先是谱系不完备，许多神之间都有亲属关系，但编写像希腊神谱这样的东西对古埃及诸神来说是不可思议的事情。此外是诸神之间的融合和变形，这是最令人费解的地方，有时两个神会神奇地合二为一，获得新的名字（通常就是两个原名连起来）和更大的神职，而另一些时候神的次要形象可能分化出来变成独立的神，地位甚至要超过它的本体。整个埃及有上千个神，每个地方有各自的地方神，每个时期有各自的国神和主神，这些变迁与埃及的神主政治关系密切，通常当朝法老会把自己家乡的地方神抬高为国神，为了提高新主神的影响，法老和祭师们会粉饰该神的故事和神力，于是我们便看到了许多轮流执政的太阳神、死神、冥府神和守护神。在古埃及第1王朝刚开始的时候，何露斯成为最初的主神和太阳神；到了第3王朝，这个神又和后来的太阳神拉融合起来，获得更大的神力；而到了大约第22王朝，埃及人开始广泛供奉猫神巴斯太特，膜拜这个神的中心布巴斯提司随即成了政治权力中心，当时的风俗中还以有猫木乃伊陪葬为厚葬。底比斯人当权时，底比斯的地方神阿蒙立刻与神力无边的拉结合成"阿蒙—拉"，成了新的太阳神（以及许多其他神职）；而底比斯人失势之后，阿蒙的地位迅速下降，同时拉的次要形象，圆盘状的初升日神阿吞被独立出来，成了新的一度还是唯一的主神。

这一切古怪而神秘的变幻足以让最聪明的读者摸不清头脑。随着年代日渐久远，沉入历史迷雾中的一切也许永远再没有机会浮现出来。但这种自相矛盾的迷惘费解，正是神话留给我们的想象力的源泉。

英雄般的诸神—维京



假如说古埃及的神话中只有神而没有英雄，希腊神话里诸神与人间的英雄有着同样的喜怒哀乐，那么北欧人的神话可算是英雄与神合二为一的神话。北欧人信仰多神，但他们的神与其他诸如巨人之类的生物一样，只是个格外强大的种族。他们不仅与常人一样有喜怒哀乐，甚至也有生死祸福。你很难将北欧的英雄与神分开——通常来说，英雄都是神族或类似神族的出身，而一个神若没有几分英雄壮举则不太可能出现在那个豪放民族的故事中。



自公元795年春天，一伙北欧强盗洗劫了林第斯法恩修道院之后，维京人开始了长达3个世纪的大扩张。向西，他们殖民冰岛，登陆美洲；向南，他们进犯英国和法国，有一位还受封诺曼底的公爵，即日后英国王室的曾祖父；向东，他们成了基辅的沙皇和君士坦丁堡的御林军统帅，还娶了位真正的公主回家。维京的英雄爱好冒险犯难，不畏出生入死，他们的吟游诗人便创造了与他们性格相同的神：刚烈易怒，热情如火，激情满怀。这种性格强调了维京人重视的男性特质——刚烈、暴燥、好色、幽默。维京英雄的美德是勇敢、坚韧、机智，因此他们的神也如此。北欧人的传说中有几大神系，如同其他多神崇拜一样，其间多少有些混乱。其中尤以埃希尔神系最受统治者、诗人和贵族的欢迎。埃希尔的众神居住在阿斯加尔德，这是座堡垒，就好比希腊诸神的奥林匹斯山。

统治阿斯加尔德的是3位主神：奥丁、索尔和弗雷。奥丁是知识与胜利之神，他通常很少参加战斗，却是战略家，不仅以武力更以计谋战胜敌人。他骑着8条腿的骏马斯莱普尼尔环游世界，在《神话时代》中，崇拜奥丁神的骑兵们可获得有斯莱普尼尔血统的坐骑，让他们更快地奔赴战场。奥丁还有2只乌鸦随从，一只叫"赫吉"，代表思想；另一只叫"穆南"，代表记忆。乌鸦同样是游戏中奥丁神麾下特有的神话部队之一。为了饮用伊格德拉西尔根部智慧之泉水，奥丁失去了1只眼睛，所以今天我们在画作和游戏中看到的奥丁形象多半是独眼的。奥丁还与北欧神话中独有的"符文"（Rune）有关，为了得到这些神秘的符号，他在大风中被吊了9天9夜。前两年有过一款名为Rune的游戏，中译名是《北欧神话》，不过在那款游戏中除了一些会丢火球闪电的刀斧之外，似乎没有什么与符文魔术有关的地方。

索尔是奥丁的儿子，也是性格最接近人间英雄的神。他的名字意为"雷



电”，传说是个驾着两头公羊拉的战车，手持刀锤（银英传里的雷神之锤指的就是这个家伙了）的勇者，许多巨人的父辈都死在这件神兵之下。后来据说索尔上了洛奇的当而弄丢了这件武器。索尔是阿斯加尔德诸神的保护者，每次那些糊里糊涂的巨人喝蜜酒喝多了跑到阿斯加尔德来撒野时，众神总要召唤索尔来与对手一战。挪威人认为，世界总是处在秩序（神）和混乱（巨人）两种关系的争斗之中。自然气候恶劣，不时还有残暴的国王当政，在这种情形下，扮演着天堂和人间守护者的索尔，自然格外受到普通民众的青睐。事实上对普通的北欧人来说，奥丁实在过于善变而神秘，不如战士般的索尔来得亲切，所以他也成了最受崇拜的神。

第3位主神弗雷大概不那么为人所熟悉。他是善良而宽容的富饶之神。弗雷的姐姐弗雷姬统帅瓦尔基里。这群骑马的女战士，奉奥丁神的命令，飞驰在战场上空，负责评定最勇敢的战士，将他们战死的英灵带回瓦尔哈拉神殿。在那里，这些战士们白天互相练习战技和狩猎野猪，晚上则围着篝火分食美味的烤野猪肉——这差不多就是北欧蛮子心目中的天堂了：豪快地砍杀，豪快地吃肉。当然也不是纯粹为了享乐而住在那里，他们必须为终要到来的“拉罗纳罗克”（诸神的黄昏）而不断磨练战技。预言称在与巨人族的战争中，众神都要战死，但世界并不会因此终结。



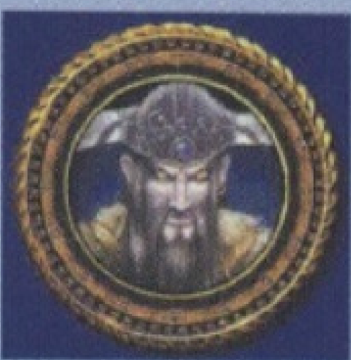
北欧主神——索尔。

在《神话时代》里，洛奇替代了弗雷，成了与奥丁和索尔并列的3主神之一。洛奇是巨人的后裔，在众神中司职“火焰”，但更多地是以他热衷于诡计和恶作剧的独特僻好而闻名。每次阿斯加尔德出了什么乱子，大抵都是他在背后搞鬼。不过洛奇除了特别能捣乱之外，还总能迅速做出弥补让一切混乱归于秩序，也因此他才能为代表秩序的神族所容。他曾设计让索尔弄丢了他的宝贝战锤，不过很快又设计把它找回来了。洛奇和女巨人安格博达创造出了巨狼芬里尔，这匹狼越长越大，性情特别凶暴，没有任何东西能栓住它，最后矮人们找来了山的根、猫的步伐和鱼的呼吸，打造成一条链子才把它栓在阿斯加尔德。但到了诸神黄昏的时刻，芬里尔挣脱了束缚，在战场上一合便将奥丁吞掉，着实是个实力远超过神族的强者。



北欧主神——奥丁。

洛奇的恶作剧越来越离谱，终于到了神无法容忍的一天，那是洛奇杀死巴尔德的时候。巴尔德是奥丁的第2个儿子，传播神恩与和平的神，据说是北欧诸神中最受欢迎者之一——虽然我们没怎么读过他的英雄事迹，事实上他最出名的事迹就是他的死亡。有一天巴尔德梦见自己会被杀死，于是诸神为了保护他便下令世上的一切——火和水，铁和其他金属，石头、土、木、疾病、四足动物、鸟、鱼、蛇，都要立誓绝不伤害他。其中唯独漏了瓦罗尔西部生长的槲寄生，因为它太小了。洛奇就扮成女人套出巴尔德这唯一的弱点，然后骗巴尔德的兄弟瞎子赫德用槲寄生枝杀了他。拜洛奇所赐，槲寄生后来成了一种不吉利透顶的植物，就连蝙蝠侠吃了它都要送命。



北欧主神——洛奇。

北欧人与他们的诸神建立了密切的关系。神于他们与其说是偶像，不如说是伙伴或老板。对于诸神，人们有应尽的义务，也有该享受的权利。他们信仰神是期望得到神的酬报。假如神没能如信众所愿，就会听到毫不隐瞒的抱怨，人们会背弃咒骂神，放逐或杀死神的祭师。这就是北欧人和他们的神社，以及他们对待信仰的豪快方式。

人格化的诸神——希腊



最早接触希腊诸神，是在小学时看的《圣斗士》里。虽然车田正美老师这套漫画的脚本着实扯得离谱，画工也总不见长进，但生命力顽强得有如蟑螂一般的圣斗士们，至少让希腊神话成了这一代人最熟悉的古代故事。

虽然奥林匹斯的众神一向热衷于互相争斗并干涉人间的事务，但他们通常不会亲自动手。因此故事里的主角通常是受各自的神祉祝福，为各自的神祉而战的英雄。在希腊神话中，关于英雄的事迹比关于诸神的故事要吸引人一些，这大抵是因为希腊的诸神性格与常人无异，而英雄们却常常可以如神明般强大而勇敢。这里有赫拉克勒斯的12次试炼这样的个人壮举，有阿耳戈号的英雄们为寻找金羊毛的冒险远征，还有特洛伊战争这长达10年的围城——下面要写的正是特洛伊战争，不仅仅因为这是《神话时代》的主线战役，也不仅仅因为荷马为此留下了两篇传世的长诗，更因为希腊的英雄们多半于此战中成名或阵亡。

荷马史诗成文的年代在特洛伊战争之后约500年，因此不能算是第1手资料。很多人认为特洛伊战争是确实发生过的历史事件，虽然我们今天很难理解当时的亚该亚人为何会为了被劫走的海伦而离家赴战长达10年。但考虑到特洛伊城地处交通要道，多年累积的财富加上亚该亚人掠夺侵攻的本性，很容易让人相信所谓为海伦而战不过是事后浪漫的借口。至于最后破城的关键，那匹巨大的木马，它的真实形态也是考古和历史学家争论的焦点之一。许多人相信那其实是一艘刻有马首

的船——不过我看相比之下还是发掘到挪亚方舟的那条消息更可信些。

通常奥林匹斯的众神并不会亲自出马干预人间的事务，但特洛伊战争是个例外。因为宙斯相信有无敌的阿喀琉斯助阵，希腊人的大军定将不可阻挡。于是他允许众神分别替各自支持的一方出战，这样一来对双方都公平了。说到阿喀琉斯，他是希腊的第1勇士，是迈密登王佩莱俄斯和海中仙女赛蒂丝的儿子。刚出生时，他的母亲就倒提着阿喀琉斯的脚后跟，用冥河水为他沐浴。因此他全身刀枪不入——除了没浸没在水中的后脚跟，这是阿喀琉斯全身唯一的致命弱点。后来在阿波罗的指点下，特洛伊的帕里斯从背后一箭射中了阿喀琉斯的脚后跟，这才将他杀死。

希腊一方仅次于阿喀琉斯的英雄是阿迦门农。他是迈锡尼的王，亚该亚人的王中之王，希腊联军的统帅。在出战之前，阿迦门农说服了阿喀琉斯、埃杰克斯、奥德修斯等一干最杰出的勇士加入这次征讨。在出征前占卜时，女神阿尔忒弥斯要阿迦门农的女儿伊菲革涅亚作为祭品——众英雄大惊失色，但阿迦门农想到身为王者的责任，亲手用祭刀刺杀了自己的女儿。于是，特洛伊战争索取了它的第1名受害者。

不过在游戏中，阿迦门农并没有露面，阿喀琉斯也只是在过场动画里被提到过几次。看来制作者有点害怕这两位英雄的大名抢了主角的风头。作为战役的主角，来自亚特兰蒂斯的Arkantos在史诗中并未出现过，在整个希腊神话里似乎也查无此人，估计是揉合了阿喀琉斯和阿迦门农而创造出来的人物吧。至于战役中期出场的喀戎则是神话中相当有名的配角。在希腊神话里，半人马通常被认为是野蛮邪恶的生物，不过有一个例外，那就是喀戎。他是一个近乎半神的存在，不仅性格温和，富有智慧，琴棋书画、弓箭刀枪、拳斗相扑、天地人间，简直是无所不能，而且还是许多英雄人物诸如阿耳戈的指挥者伊阿宋、赫拉克勒斯、俄耳甫斯等的老师。算上他学生的学生，那么简直可以说是希腊英雄的祖师了。这等人物在游戏里只是主角的助手，在故事结尾时还身陷巨人重围力战而亡，这故事编得也有点过了。不过他们的对手却来头颇大，他是波塞冬的儿子（别问我，我也不知道为什么海神会有个独眼巨人的儿子），这家伙曾被奥德修斯刺伤眼睛，也因此奥德修斯才被波塞冬报复而在海外流浪多年。

英雄们的故事在希腊的每一代人口中流传不衰，在希波战争期间更是广为传诵，这段时间是希腊宗教信仰最兴盛时期，德尔斐神庙的贡品成倍增加，宗教里的英雄传说成了希腊人在战争时期的精神支柱。即使在和平年代，希腊人的生活中也充满了关于英雄业绩和神奇力量的故事。一名希腊青年所受的教育，笼统地说就是阅读和背诵那些诸如忒修斯、阿迦门农、奥德修斯等英雄人物的史诗。待到参加社交集会时，专门的史诗吟诵者就会戏剧般地朗诵，或有时候就由他们自己轮流朗诵这些故事。所有人都知晓《伊利亚特》、《奥德塞》以及赫西奥德的《神谱》（即《诸神身世记》）中的那些大人物，但这些记载所代表的不仅仅是希腊人的娱乐，更是他们作为正直人生的样板。正如海中仙女早已预言了阿喀琉斯的命运：他将从事和平的事业而长命百岁，或走向战场一瞬而亡。即使如此他仍义无反顾地投身于伟大的冒险，这就是希腊人的观点——生命当埋葬于荣耀中。正如荷马在《伊利亚特》中所说的：

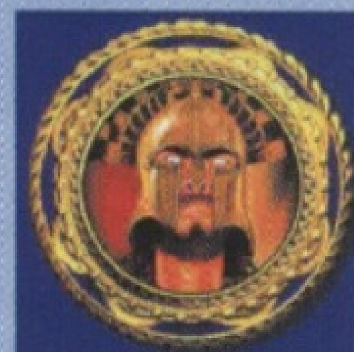
“我的朋友，你也必死无疑。既如此，你又何必这般疾首痛心？

……

然而，就连我也逃不脱死和强有力的命运的追胁，
将在某一天拂晓、黄昏或中午，
被某一个人放倒，在战斗中，
用投枪，或是离弦的箭镞。”


希腊主神——宙斯。


希腊主神——波塞冬。


希腊主神——哈帝斯。


由爱好者自己制作的圣斗士希腊众神图。



FIFA 2003 对阵 World Class 级电脑心得

■游侠创作室 Sealaugh

阵型和战术

一般打W级我都会用3232或者4132的阵型，在防守时，一个后腰的帮助是非常大的（我的两个阵型都用到了后腰），由于围抢键的取消，在防守上很多时候后腰都可以当中卫来使，而且在电脑进攻时最好能够让后腰固守中路，因为电脑是非常喜欢下底传中的，如果你派2名或是3名后卫去夹守就大错特错了，因为电脑的传中你根本守不住，而禁区内又几乎没有人！这时电脑就会很轻松的抢点得到分了。一般看见电脑在自己半场拿球，都会赶快退守，后面5个人全部回禁区，而前面派3个前卫中的1人或2人吸引注意力，注意只是吸引注意力，不能太“积极”，电脑会很轻松地把你过掉的。等到电脑慢慢推进到禁区前沿，也应该会起脚了，这时你的禁区内都是你的人了，就算狂按D也应该是可以按下来的。

拿到球后，就可以进攻了，我推荐的进攻方法仍然是多传少带（当然你要是想过人也可以参照心得二），逐级渗透，一般来说开小地图用Q键跑位（或者不跑位，自己过去也行），W键传球成功率是可以达到60%以上的，万一丢球就照着前面的方法防守，然后再一步一步来，由于阵型中前场是32,非常厚实，所以推进起来是很可以放心的，到了前场甚至对方禁区，就可以抓机会射门了。

按键和操作

自从E键接手“加速”工作以来，笔者在比赛中防守几乎就没有使用它。一方面是不习惯，一方面是确实没有什么用处。在防守时，刚刚也已经说过，在禁区外只要吸引即可，千万不要E键冲过去，或者按住D键一直跟着带球队员。在禁区内可以顺着电脑来球的方向按D键，不推荐用A键，除非电脑用花动作。在进攻时E键的作用就大了，笔者的过人动作就是靠它完成的。很简单，电脑冲上来的时候，按E+方向，可以急停转身，就如WC2002里的Z+X+W一样好用；其他的例如W+方向或D+方向（要轻按）可以做出人球分过。不管怎么说，FIFA2003有些回归FIFA2001的状态，过人有些简单了（不管哪一级，注意不是要你用Shift或者空格键过人）。不过这样做对操作的要求比较高，如果没有那样的经验，建议还是用传球。

临门一脚十分重要，在DEMO版时就有人抱怨说球总是射不进，其实用D键射门时不加方向键就行了，当然技巧也是有的，比如反方向按D可以打出速度很快的穿透球。在对W级电脑时还有一个进球绝招，就是边路突破，然后下底，在球飞行的过程中，按A键倒勾，这样的进球率是75%，前提是传中的准确。千万不要用W键头球，那样会浪费机会。最后提醒一句，和WC2002一样，在跑动中蓄力（按住D），也是很有效的进球方法。



最后再透露一个BUG：游戏中你铲对方守门员试试，竟然有时只得到一张黄牌！而且守门员还会把任意球踢向一个不知所云的地方……难道FIFA2003里也出现了黑哨？

《博德之门 II——安姆的阴影》之魔法大派送

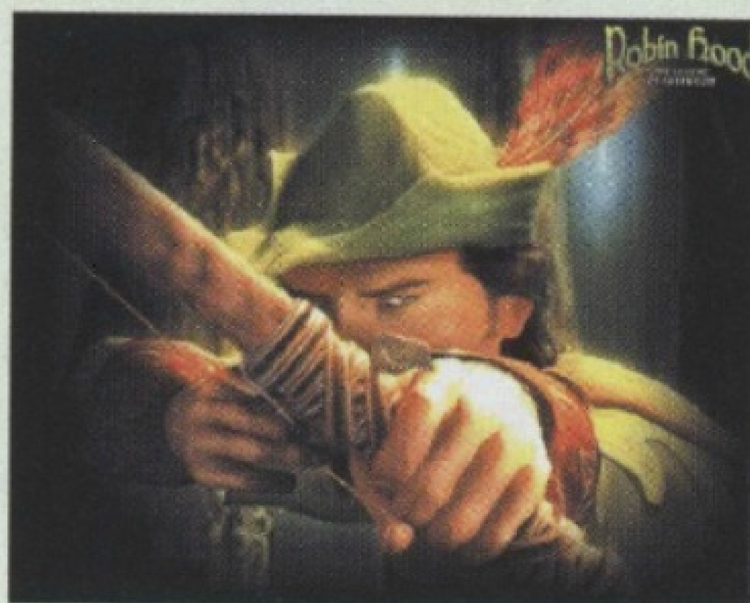
■贵州 yago

这是个秘密，说出来很多AD&D的拥护者可能会揍我，但也顾不得那么多了！看好了，在《博德之门 II——安姆的阴影》里魔法卷轴只能由法师或牧师之类特定职业使用，而有时特定派系的法师还用不了其他派系的魔法卷轴，想不想让任何人都可以使用魔法卷轴？假定你的主角是战士，放一个血瓶在道具栏的任意角落里，按鼠标右键选择“饮用”，接着立刻用鼠标点取邪恶防护卷轴放到血瓶位置换走血瓶，返回游戏主界面，很快可以看到你那只会舞刀弄剑的莽汉主角居然也施放起法术来……很多魔法卷轴都可依此法使用，除了那些需要指定施法目标的攻击性魔法，因为你没法指定目标。最值得推荐的是召唤卷轴。这招在新出的中文版里一样有效，最后记住千万别对人说是我讲的。

《侠盗罗宾汉——舍伍德森林传奇》之天生杀人狂

■游侠创作室 阿凌&Iseraph

绿林小分队战术组合：



说到战术组合，其实《赏金奇兵》中每个队员各有5种特殊技能已经让人叹为观止了。在罗宾汉的绿林小分队中，每个成员仅有3种特殊技能，但是与充沛的体力配合后，战术设计更趋于合理。

基本战术一： 其他人引诱或从敌人后方（条件）→重拳击昏（罗宾汉或小约翰）→追加攻击（绝后患）→搬走尸体（清场）。

说明： 罗宾汉与小约翰的重拳有区别。对身披铠甲的重剑士、穿链甲的队长，小约翰只需一拳即可击昏，而罗宾汉需要两拳（不知道是不是笔者的罗宾汉没有升级格斗技能的原因）。

基本战术二： 其他人引诱或从敌人后方（条件）→拧脖（威尔的必杀技）→搬走尸体（清场）。

说明： 对身披铠甲的重剑士、穿链甲的队长，此战术无效。如果拧脖失败，迅速让罗宾汉或小约翰用重拳援助。这两个基本战术可以互补。

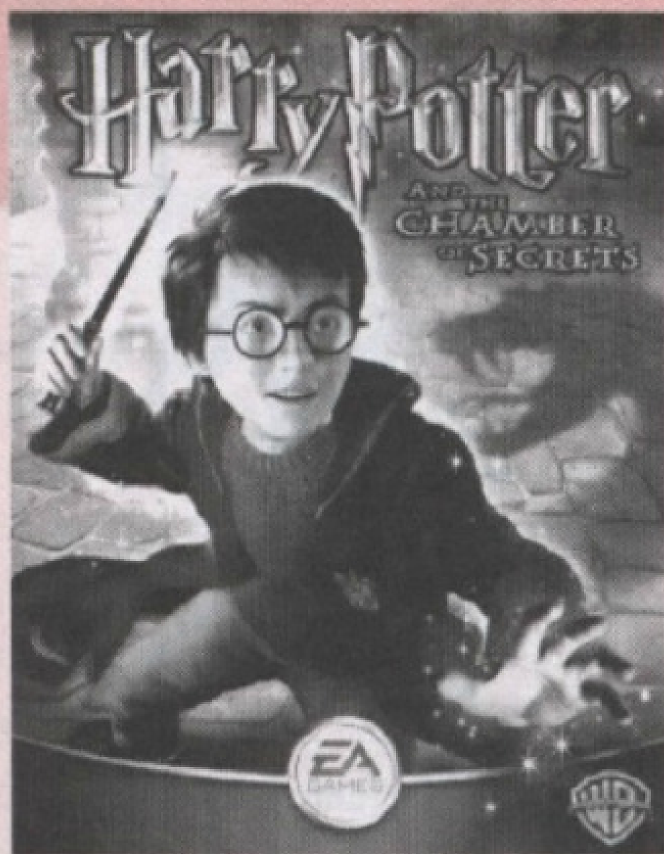
基本战术三： 在舍伍德森林打劫时，骑兵最让人头疼，各种埋伏和攻击基本没什么作用，只能躲避，或者龟缩在高处的岩石上吸引住他，然后声东击西，劫走税务官的银子。

基本战术四： 活捉不是特别难，将敌人打昏，再捆绑起来即可。在游戏中曾有一关，要求玩家一个敌人都不能杀，不容易的哦，所以一定要练习好这招。建议多用预定攻击的模式，可以做到一气呵成而又不被敌人发现。

《哈利·波特与密室》银版巫师卡收集大全

Harry Potter and the Chamber of Secrets

■陕西 sevensky



《哈利·波特与密室》中共有101张巫师卡分布在关卡中。银版巫师卡有40张，集全后可以打开移动走廊里有4条木栓的门，进而可以收集到最后11张金版卡片。银卡片中有一部分比较难找，以下列出这些卡片的位置和简单的找法（括号内为卡片号码）。

一、学院院内（4张）

1.（36）向魁地奇比赛入口处两面图案为“H”的旗子施法打开密室。

2.（27）施法打开西边吩吩绽挑战入口附近有缝隙的墙，再朝怪兽施法术，校园东边有一段暗墙打开，从那里去高处平台。

3.（45）从卡片27的平台找到一块圆滑的地板踩上去，有密室自动打开。

4.（43）去上药草学的路上，进入第一个拱门，转身朝高处的雕刻图案施法术，附近有暗墙开启。

二、学院大厅和二楼走廊（8张）

5.（13）对二楼走廊东北角的人像施法术，然后踩住露出的地板砖，开启密室。

6.（99）去移动走廊的大门附近，朝墙上一块凹陷的砖块施法术，开启密室。

7.（60）去地窖的第一个转弯处，朝左首有缝隙的墙施法术，进入密室利用弹跳咒来到高处。

8.（20）进地窖里右边第一个门，先消除绿色物质，再朝怪兽施法术显现出发荧光的柱子，朝柱子施法术开启角落的地板。

9.（54）进地窖后一直走到头，先施法打开一个隐藏的怪兽雕像，朝它施法术，附近个地道可以进入。

10.（35）二楼走廊东边有蜘蛛网的镜子里。

11.（73）学院分考评室入口处左边有雕刻的墙壁。

12.（39）格兰芬多休息室二楼，向顶篷上一个雕刻图案施法术，再向楼梯间的绳索施法术，打开楼梯底层的密室。

三、移动的走廊（5张）

13.（71）去最高层的医务室，向房间四角的图画施法术，中间地板将下陷。

14.（79）校长的书房里，进去后直接上小楼梯，朝雕刻图案施法术，从打开的门上二楼。

15.（89）在走廊大厅的最高处，学会弹跳咒后从最低层弹跳到高处取得。

16.（30）去医务室的门口，向右边墙上的雕刻图案施法术开启密室，最后打开门口一块有弹跳咒图案的地板，利用地板跳进对面的密室。

17.（38）从医务室另一个门下楼梯进入一个小厅，踩在门口地板上打开高处一木门，利用弹跳咒上去。

四、哩吐三卜啦的挑战（4张）

18.（23）在一个大厅将所有的喷火乌龟封闭后，从高处降落下来的箱子里。

19.（50）在附近有补血青蛙的平台，朝高处一个小魔法符号施法术开启密室。

20.（68）在第3个存盘点旁边，朝高处一个小魔法符号施法术打开一个密室。

21.（34）马上拿到完成之星的螺旋房间里，先把两个吐火乌龟赶落大坑，再跳到坑里朝有图案的门施法术，进入一个楼梯间。

五、斯库吉的挑战（2张）

22.（14）先把地砖上绿色物质清除，再把附近一只蜗牛赶到这块砖上，附近有校徽的墙自动打开。

23.（59）在两个摆动的平台上，朝前方一个小魔法符号施法术，身后有面墙开启。

六、双角兽角粉的寻觅（2张）

24.（42）经过有绿色粘液的破烂楼梯后，朝角落里一个鬼脸图案施法术。

25.（55）到达一个存盘点附近，向墙角的鬼脸图案施法术。

七、吩吩绽的挑战（4张）

26.（70）刚开始不久，到有3只橘色蜗牛的院子，向门洞上方4个雕刻图案施法术开启密室。

27.（18）开始碰到蜘蛛网以后，朝附近的怪兽施法术，通过前面的木桥吃到挑战之星后往右转来到一个房间，把墙角的石块赶到下一层去，再回下一层把这块石头推到墙壁里，开启密室。

28.（85）在有很多妖精扔树皮的大院子里，朝高处墙壁上一个不同的雕刻图案施法术。

29.（87）这关末尾，打开一个有缝隙的墙壁，然后把一只橘色蜗牛推到墙壁里有图案的砖块上。

八、非洲树蛇皮的寻觅（1张）

30.（90）在第一个有绳索的房间向一块不同的地砖施法术，会出现怪兽石雕，向怪兽施法术，穿过外面的木桥到对面的房间去，在存盘点附近会有面墙壁开启。

九、跟踪高尔的过程（2张）

31.（83）在有怪兽石雕的房间，朝它施法术，怪兽头顶打开了一个房间。

32.（62）本关结束前的小河边，先把木桥放下来，进入河对岸的小门，再施法术把绳子打断，高处掉下来一个箱子。

十、乔装去斯莱特林的休息室（2张）

33.（3）看到第一个存盘书时，朝右边的特殊雕刻图案施法术，有个密室打开。

34.（17）马上进入休息室的走廊，向两个斯莱特林的徽记施法术，中间打开一个密室。

十一、弹跳咒的挑战（4张）

35.（92）第一次出现弹跳咒符号的房间，将两个小妖精扔进洞里会出现一个怪兽石雕，朝它施法术，找到高处发荧光的平台，进入秘密地点，然后向秘密地点里右边凹陷的墙壁施法术。

36.（98）在有4只喷火乌龟的房间，把它们都推进墙洞里，中间的地板就会反转。

37.（52）在有图画的走廊里，有张画是倒的，向它施法术。

38.（97）在一个四周都是图画的大房间，朝怪兽石雕施法术，利用荧光平台走下去，朝中间柱子上的雕刻图案施法术开启密室。

十二、禁忌的树林（2张）

39.（16）开始处把两段木头推下来，然后站在一块木头上朝两边岩石上一个奇怪的符号施法术。

40.（65）在到处是蜘蛛网的洞里，把3只蜘蛛全部打死，有密室自动打开。



如今越来越多的公司进入网络游戏市场，就游戏本身来说，能算得上是经典的网络游戏其实少之又少，无非都是以无聊的练级和打装备为主，没有任何内涵可言。现在市面上的几款主流网络游戏大都从韩国引进，日本和欧美相对较少，而国内自己开发的更是少之又少。也许网络游戏泛滥的情况还会持续2年，但单机市场会继续维持现状，毕竟还有许多经典游戏需要一个人去静静体会。本期自然以《无冬之夜》的汉化包为推荐重点，相信很多有英文版的玩家也期待已久了！

■游侠补丁网：三枫

1.《无冬之夜》（Neverwinter Nights）完美繁体中文汉化包（游侠网小旅鼠制作）

从游戏本身来说，《无冬之夜》的游戏设定超越《博德之门》系列很多很多，但过于复杂的设定导致上手比较困难，并且原先的英文版更是吓退了大量玩家。无论你是否玩过这款游戏，都推荐尝试一下，假如原先已经有英文版游戏的，那只要安装汉化包即可，另外此汉化包还附带免光盘的功能。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/nwnchina.exe

使用方法：直接执行安装程序。

补丁效果：在英文任何版本下升级为中文版。

2.《神话时代》（Age Of Mythology）v1.02 升级档及光盘补丁

针对平衡性的一个补丁，从游戏性来看，《神话时代》虽然在设定和剧情上都有很突出的表现，但是其火爆程度比不上魔兽Ⅲ。主要原因应该还是游戏中科技攀登过于复杂，上手不是很容易，但就整体水平来说，游戏的表现仍有可圈可点之处。

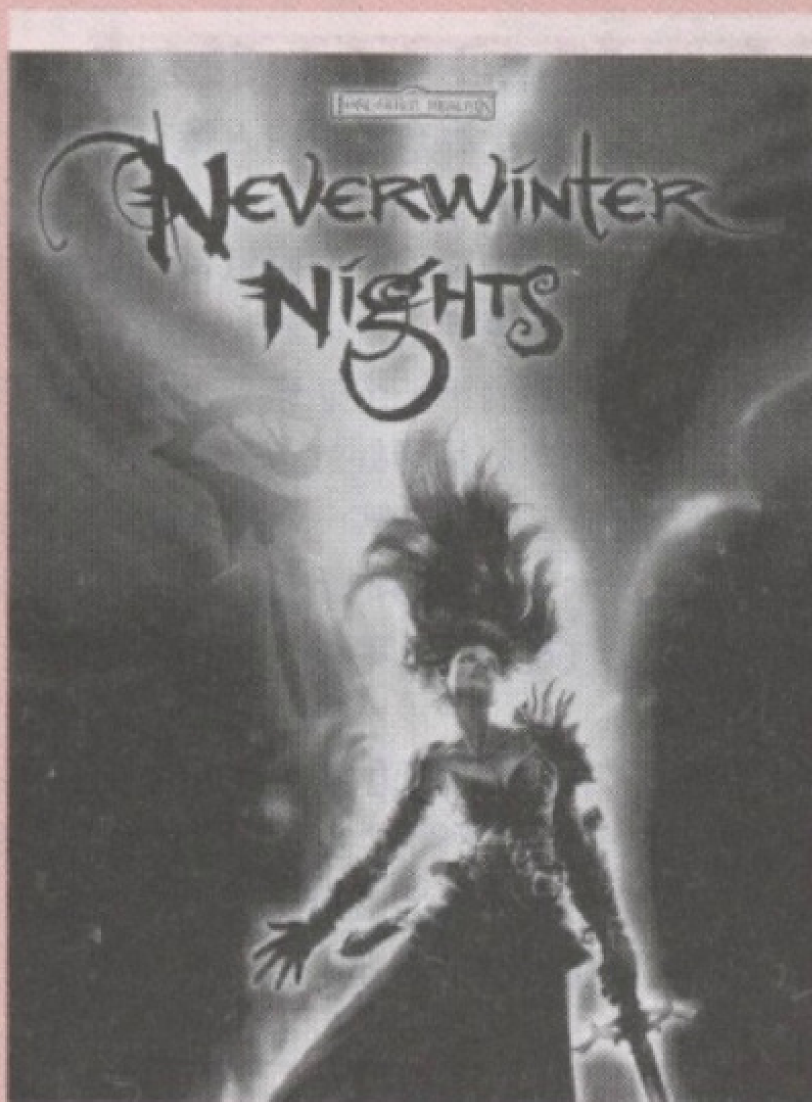
http://patch2.ali213.net/newpatch13/aom102.zip

使用方法：先复制Original下执行文件到游戏目录，使用官方升级档Aomupdate102.exe升级到v1.02版，再复制Crack下执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正各大神族间的平衡性。

3.《战地1942》（Battlefield 1942）v1.2 升级档及战网服务器联机补丁

《战地1942》无论是画面还是设定都达到了很高的境界，但游戏的精髓在多人连线作战时才能体会到，其中由玩家控制的坦









克和飞机在之前几乎没有遇到过，结合火爆的场景，相信还是有不少热衷的玩家。

官方升级档

ftp://ftp1.fragland.net/patches/bf1942_v1.2_full.exe

升级档及联机补丁

http://patch2.ali213.net/newpatch13/idx-bf12.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.2版，复制Update目录下的所有文件到游戏目录。

补丁效果：修正系统及显卡兼容的问题，调整电脑AI的设定，并附带1.2版连战网的补丁。

4.《三角洲3——大地勇士》（Delta Force Land Warrior）v1.00.42 版修改器

三角洲系列一改Doom、Quake游戏往而不复的激烈，又趋避了纯射击游戏枯燥无谓的瞄准，爽朗的界面风格、开阔的室外场景、贴近现实的反恐怖题材，以及充满智慧的战斗方式，使每一个玩家如沐春风。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/

使用方法：先进入游戏然后开启修改器。

补丁效果：在游戏时按Shift键即可自动攻击目标。

5.《地球时代》（Empire Earth）v2.0 版升级档

全新的地球时代2.0版推出，除了平衡性和AI的调整外，游戏中的菜单也进行了重新设计，新增自定义地图时的各种设定、战网上的聊天和朋友功能，并提供更方便的快速游戏模式，游戏难度也再次划分成不同等级。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/ee20.zip

使用方法：复制Update目录下的所有文件到游戏目录。

补丁效果：新增多人连线时可以用到的各项功能及单人模式下设置的调整。

6.《第七封印》存档编辑器

界面做得很亲切，并且功能非常强大，

几位角色的属性都能进行修改。需要注意的是，修改器打开的存档中记录的是人物本身属性，并非加上装备后的属性值。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/di7edit.zip

使用方法： 直接打开游戏存盘文件，按提示进行编辑。

补丁效果： 可以修改人物生命、经验、魔法、等级、攻击力、防御力、速度和金钱。

7.《天地劫外章——寰神结》v1.04版完美随时存档补丁

首先从游戏质量来说，继天地劫序传之后，此次的外传继承先前的各种设定和风格，无论是画面还是谜题的设计，都牢牢抓住玩家的心意，并且很多设定都需要你大大地开动脑筋。当然解谜之后与Boss级人物的战斗也是不可避免的，假如不能随时存档那还不"死人"啊。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/rpgrealsavepatch.zip

使用方法： 复制执行文件到游戏安装目录并覆盖原文件。

补丁效果： 修正原本1.04版中无法存盘的问题。

8.《战争与和平》(War and Peace)三项属性修改器

气势磅礴的3D即时战略游戏，类似《勇士之王》的画面风格，游戏讲述了19世纪的战争、革命及技术进步。玩家可控制6个国家中的一个，进行战略和战术上的管理。除了建立并率领大军四处征战外，你还需要管理国家的经济和外交，每个可操作的国家都有其强项和弱点。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/myt-warpiecetrn2.zip

使用方法： 先打开修改器再运行游戏。

补丁效果： 可修改无限资源、金钱。

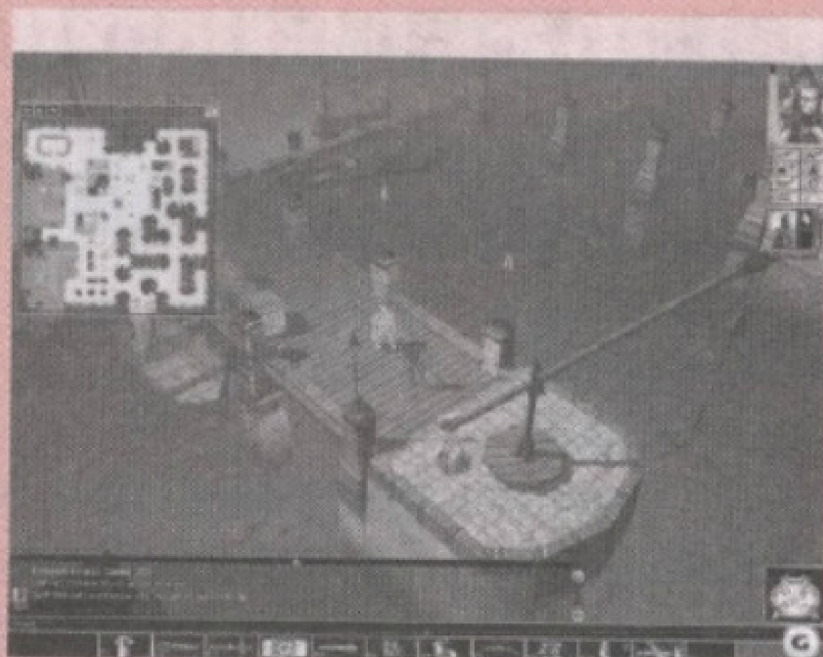
9.《寂静岭2》(Silent Hill 2)完美属性修改器

从游戏气氛来说，寂静岭系列绝对是最出色的，充满神秘和诡异的剧情、完美的声光效果、简单而富有人性化的操作。游戏中谜题的设计非常特别，不同的线路会导致不同的解决方法，是否获得一些关键物品也将影响整个剧情的发展。

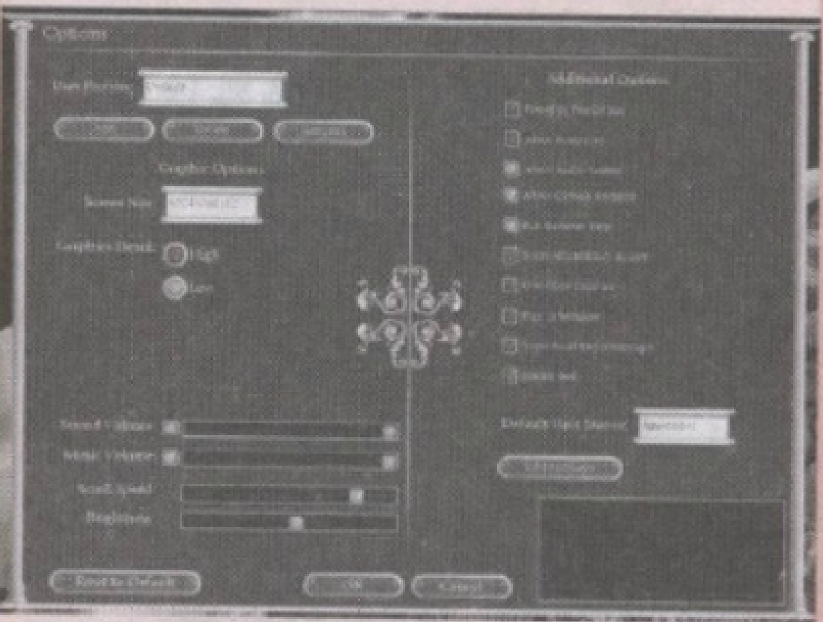
http://patch2.ali213.net/newpatch13/

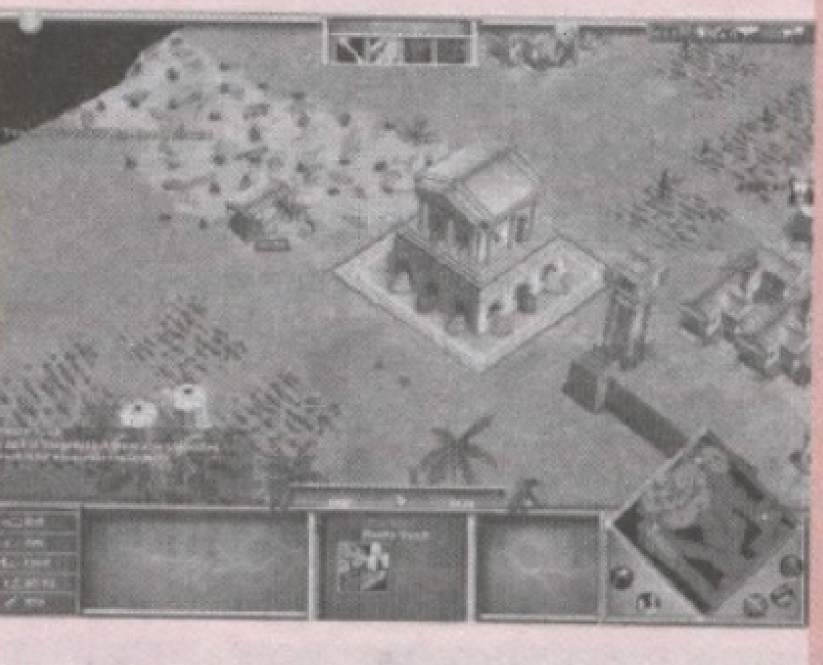
使用方法： 先打开修改器，再运行游戏。

补丁效果： 包括角色能力的修改、物品数量的修改，还有游戏时间的修改。









10.《寂静岭2》(Silent Hill 2)光盘补丁

除了原本以男主角詹姆斯为主线的模式外，PC版附带的"Born from a Wish"也是特色之一，其中玩家扮演神秘的女主人公玛丽，跟随她的脚步将揭开谜团的另一面。虽然是和《生化危机》相同的游戏类型，但《寂静岭2》无论从哪方面看都比《生化危机》要更为出色。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/sh2pc2.zip

使用方法： 最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果： 游戏时无需放入光盘。

11.《荣誉勋章——奇袭先锋》(Medal of Honor: Spearhead)v2.11升级档及光盘补丁

荣誉勋章在几款以二战为题材的动作游戏中表现的确比较出色，并且《奇袭先锋》再次给人全新的感觉。画面相对已经不重要了，重要的是任务安排和游戏中的气氛，对于一些军事游戏爱好者来说，每次游戏功能的加强都会让他们激动一下子。

官方升级档

ftp://frodo.fragland.net/mirrors/avault/patches/mohaash_patch_20_to_211.exe

升级档

http://patch2.ali213.net/newpatch13/

使用方法： 先使用官方升级档升级到v2.11，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果： 新增地图、武器并修正游戏中的Bug。

12.《钢铁雄心》(Hearts of Iron)10项属性修改器

玩家将控制一个国家的命运，时间设定为1936年至1948年之间。你将需要处理国家中的一切大小事务，从指派政府官员到关注国家的工业、科学研究和军事领域。第一眼看到这部游戏的时候，你会发现里面有许许多多以前从未见过的设计，但只要你了解了如何为国家谋取福利的所有细节问题，你就会明白设计的含义了。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/hoi10.zip

使用方法： 先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果： 可修改游戏中所有资源。

13.《虚幻竞技场2003》(Unreal Tournament 2003)v2166完美安装升级档

玩家将能在单机上和自己的战友并肩作战，感受团队集体的力量。在《虚幻竞技场2003》的机器人模式中，人工智能系统表现非常不错，但玩家必须独自一人和众多的机器人战斗，没有团队合作的概念，此升级档在新增了不少功能的同时调整了部分游戏AI。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/ut2166.zip

使用方法： 先运行Ut2003-winpatch2166.exe升级，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果： 新增录像功能、调整电脑AI，修正部分任务中的Bug和团队协作时AI表现出错的情况。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《浴血狂滩》秘技

在游戏过程中按回车键，输入下列代码即可：

eat your spinach：无敌模式

say uncle：赢得任务

《鱼美人》狂练级法

当主角被小莲带到水下世界的时候，如果你的级别太低（10来级），想打通关是很有难度的（除非你想修改）！如果你想不修改而凭自己练级的话，下面告诉你一个可以快速练级的办法，不用再到处跑去踩点了：当你踩上点以后，打完敌人出来，先不要动地方，直接按右键进入状态，随便把一样东西送给别人，然后再按右键退出状态，你马上会再次遇到你刚才遇到的敌人，数量、种类、血都不会变的（如果按右键退出状态后没有敌人，你千万别动地方，过2～3秒马上会遇到"老朋友"）。

《天龙八部》

首先登入"江湖传书"功能，在对话栏内输入以下密码即可（成功时会有音效提示）：

gamedreamerfamousup：增加声望值1点

gamedreamerfamousdown：减少声望值1点

softworldgdgivememoney：加钱1000两

gamedreamerpleasekeepmpfull：内力不减

softworldgdpleasedonotletmedie：生命不减（无敌）

gamedreamershowfamous：显示声望值

密码激活成功后，玩家若离线，内力不减及生命不减两项功能会保留效力至完全离开游戏为止。

假如中途储存进度文件，便无法将以上已激活的密技存入进度文件中。

《机甲战士Ⅳ——佣兵》秘技

在游戏中同时按下Ctrl、Alt和Shift键后，输入以下密码即可：

superfunkicalifragisexy：无敌模式

iseenfireandiseenrain：弹药无限

ooohhhlllaaalllaaa：开启热追踪

itsdabooomb：解除目标武装

redjackandtikruls：摧毁当前目标

inmybeautifulballoon：跳跃喷射

crazysexycool：无限跳跃喷射果汁

likethecornstarbaby：成功完成任务

beholdmyglory：自由眼模式

ontimeeverytime：打开时间压缩码

antijolt：启动时间延长

flashyflashy：打开自动群组

wediditagain：显示制作群

《007——夜火》秘技

在游戏目录\Program Files\EA Games\Nightfire\Bond\用普通文本编辑器手工创立Autoexec.cfg这个文档，在其中添加如下参数行：

sv_cheats 1

console 1

进入游戏后按下"~"开启控制台，输入以下密码即可：

god：无敌模式

noclip：穿墙模式

notarget：隐形模式

fly：飞行模式

map X：直接跳到指定关卡

《NBA2003》调出特殊选手

进入游戏后，选择建立新玩家，然后使用下列名称就可以调出特殊选手：

MIXTAPES：DJ Clue

DOLLABILLS：B.Rich

GHETTOFAB：Fabolous

GOODBEATS：Just Blaze

CALIFORNIA：Hot Karl

FLIPMODE：Busta Rhymes

《荣誉勋章——奇袭先锋》

首先在桌面快捷方式的属性中添加下面的命令行参数，然后再运行游戏：

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

在游戏中按"~"键呼出控制台，首先输入"set cheat 1"，然后再输入以下密码即可（注意输入秘籍需要在新关卡或者重新开始时才会生效，假如你是读取之前保存过的进度就会出现"错误"提示）：

dog：无敌模式

fullheal：血全满

wuss：获得所有的武器和弹药

noclip：穿墙模式

notarget：显示游戏版本

listinventory：列出物品清单

tele x y z：传送到x y z位置

coord：显示当前位置

health：保持当前的血

kill：自杀

giveweapon weapons/(weapon_name).tik：获得指定武器

toggle cg_3rd_person：切换成第三人称视角

give ammo：弹药全满

《神话时代》秘技

在游戏中按下回车后输入以下密码即可（注意要大写）：

GOATUNHEIM：获得"Goat"神力

WUV WOO：飞行的紫河马

I WANT THE MONKEYS!!!!!：获得很多猴子

CONSIDER THE INTERNET：减速

ISIS HEAR MY PLEA：获得小部队

TINES OF POWER：获得叉童

O CANADA：获得懒熊

SET ASCENDANT：显露地图上的所有动物

WRATH OF THE GODS：获得新的神力

PANDORAS BOX：获得新的神力

DIVINE INTERVENTION：恢复用过的神力

THRILL OF VICTORY：直接获胜

IN DARKEST NIGHT：夜晚

UNCERTAINTY AND DOUBT：隐藏地图

LAY OF THE LAND：地图全开

MOUNT OLYMPUS：鼎力支持

ATM OF EREBUS：增加1000单位金钱

TROJAN HORSE FOR SALE：增加1000单位木材

JUNK FOOD NIGHT：增加1000单位食物

L33T SUPA H4X0R：快速建设

RED TIDE：水面变红

FEAR THE FORAGE：获得"Walking Berry Bushes"神力

BAWK BAWK BOOM：获得"Chicken-Meteor"神力

CHANNEL SURFING：直接跳到下一关卡

《极品飞车——闪电追踪2》廉价购车

用任意文本编辑器打开游戏目录下的Cars.ini文件，将其中参数做如下修改：

price=10

nfsprice=10

这样你在游戏中就可以用10块钱购买任意车型了。

另外你还可以任意修改Car.ini中的文件，譬如Cars/911T/Cars.ini文档，你将数量改为100就可获得一辆火箭保时捷。



庆祝晶合后院成立3周年暨读编篮球赛圆满结束

灌篮高手的较量

■晶合后院战地记者 红豆君 九戈龙 风子狐
■摄影 Jin

时间： 公元2002年12月14日
地点： 《大众软件》编辑部&北京育英学校篮球馆
人物： 大众软件编辑队VS晶合后院居民队

入冬以来的第一场雪让我们感到兴奋，作为晶合后院居民的各路朋友更因为后院的3岁生日而倍感欣喜。后院3周年庆典活动之一，也是重头戏的“晶合后院VS《大众软件》编辑部队篮球赛”也于这一天在北京育英学校篮球馆举行。我们有幸在数周之前的准备会议上被特聘为这场比赛的战地记者，“天降大任于斯人”的使命感油然而生，能有机会为大家介绍本次比赛的前前后后所发生的各种事件花絮，深感荣幸。

准备

这天起个大早，洗漱更衣完毕，就奔向第1个目的地：《大众软件》编辑部。出了“魔鬼电梯”，找到网络组的所在处，发现那里像要搬家一样：大包摞小包装满了各种比赛用品，大到音箱小到巧克力一应俱全。新任大内总管紫雪儿，后院居民bigxia等正忙得不可开交。据说为了这次比赛（足球比赛输得那个惨哦，这次一定要赢回来！），晶合队还特意购买了15套崭新的队服。倒是编辑部里不见几个小编，小编们都还在被窝里为应付比赛养精蓄锐吧（汗~）？晶合后院联盟体育部部长四喜丸子带领记者和早已集结在编辑部会议室的晶合队队员见面握手寒暄。瞧这些人个个生龙活虎的样子，真为小编们捏把汗，他们不会被居民们当篮球打吧（咳……）？不过鉴于上次足球赛的情况，还是不可掉以轻心啊……



晶合队教练：“如此这般...这般...这般...”

赛前

晶合联队的队员们一到比赛场地，顷刻之间就已经换好了赛服开始热身。后院啦啦队队长风子狐开始发放“加油”工具：装着石子的空塑料瓶！看那造型，听发出的声音，怎么着都觉得像《SLAM DUNK》里面某队的“加油”方法。琢磨小编们长期经受电脑辐射，冷不丁听见这么高分贝的噪声或许会受不了（汗……）！小编们却不慌不忙不急不躁，开赛前陆续报到。编辑队人员配备非常完整：既有高大的walker、小巧的ken，也有神速的司马平安和另外两位不知其名但看起来很强悍的同志。双方虽然都在各自的半场安静地热身，但场上早已杀气弥漫开来……倒是场外的啦啦队，三三两两聚在一起闲谈午饭问题……（哐当！）

比赛

到比赛开始，我们才惊讶地发现，编辑队居然只来了5名队员！看来足球比赛胜利后，编辑部对自己的体育水平已不那么盲目悲观。晶合队教练周萌立刻利用手中多达7名替补和不限制换人次数的优势，在第1小节平均2分钟换1次人（车轮战，啊啊啊~~~）。

第1节的第1分钟，具有历史性纪念意义的第1次犯规由晶合联队队长周萌完成（热烈鼓掌）！编辑队4号夏林完成了同样具有历史性纪念意义的第1次得分（再次热烈鼓掌）。编辑部队以1：0领先之后，双方展开了快节奏互攻。直接后果就是低准确率，双方失误之多，命中率之低令人汗颜……也难怪啦啦队从开场就没正经地加过1次“油”……就这样来来回回N个回合之后，编辑部队又得两分。在第3分钟时，晶合联队教练周萌叫了第1次暂停，当时比分——编辑部队3：0晶合队。暂停其间，狂人狂老大语出惊人：“这不是足球赛，我记得是这样……”众人厥倒。暂停结束之后，晶合队开始发威，5号zonglinyi在他GF一声助威后，犹如神助，投中一记3分球——晶合队实现零的突破并且追平比分！之后双方再次展开疯狂的对攻……当第1节比赛结束时，比分为——编辑部队3：5落后于晶合队。

第2节比赛波澜不惊，双方你来我往，各得了6分打个平手。第2节结束时比分——编辑部队9：11落后于晶合队（这是篮球赛的比分吗？摔死……）。

第2节结束后，记者采访双方教练。晶合队教练周萌居然说：“感谢裁判对我们的大力支持。”立刻被看台上飞来的矿泉水瓶覆盖了，连记者也忍不住对他真



编辑队五人力阻狂澜

“衬裤”&“黑哨”&阿飞

场下某位细心的啦啦队员突然惊嚷：“walker穿的是衬裤吗？”众人厥倒，爬起后一起紧盯walker。啦啦队随即展开新的论战：walker穿的到底是不是衬裤？最终也没辨出是非。记者就这一焦点问题在赛后对walker进行了采访，walker大人发话：“这似乎是黑哨！”笔者惊讶间转身看裁判手中的哨——不是似乎，那的确是个黑色的哨子……当记者回过头时，发现walker大人已经不见……于是walker穿的到底是不是衬裤，成了晶合后院的又一个千古谜题……在比赛快要结束时，前任大内总管阿飞光临了现场，引起了不小的骚动。



晶合队白色旋风上演车轮战术

人PK。周萌狼狈逃到队员队伍中，隐约可听到队员指责他的声音：“你怎么连这个都给暴露了？”无兵可用的walker大人对周萌教练的　车轮战术　在指责的同时流露出了无限的嫉妒，并且马上对他自我暴露裁判的支持倾向进行了谴责。记者看到，他随后就抓住了啦啦队中的蓝桥。可怜的蓝桥被逼之下，只好在西服外套上队服替下walker准备参赛。这时，二裁八龙王脱下裁判服，换上了晶合队赛服，也要上场了。而裁判服居然被前两节后院队得分最高，犯规次数也最多的宗林毅同学穿上！

蛋糕

过生日自然不能缺少生日蛋糕了。比赛结束后，记分台上变戏法般摆上了大蛋糕。多层的蛋糕做成了“三”的形状，在表面均匀地摆着3种不同的水果，代表着晶合后院已经3岁啦。看到了蛋糕，继而又看见了不干活却蛋糕吃得很开心的狂人，大家赶紧放下手中的事，一起向同一个目标冲去……据传后来连放蛋糕的纸盒都少了一半……

第3节，晶合队本着人人都有机会上场的原则，调整阵容。刚上场的八龙王一出手就投个3分球，让人狂汗。后院“古董级”人物玩具商同志先投了个几乎零度角的3分球，紧接着在回防过程中盖了编辑部队一个“大帽”！后院队车轮战术开始发挥作用，从他们喝光了1箱矿泉水而编辑部队只喝了3瓶中就可看出来，人多力量大实在是个伟大的真理！在播音员MM的呐喊声中，晶合队投篮命中率明显上升。但是，编辑队作风顽强，以两分之差死死咬住比分，甚至一度反超。晶合队parry快攻中连球带人撞到walker，引起全场一片惊呼……替换上场的八龙王表现出众，就连walker都大声喝彩：“前裁判打得好！”第3节比赛结束时，编辑队21：22以1分之差落后于晶合队。


大家快追球~

颁奖

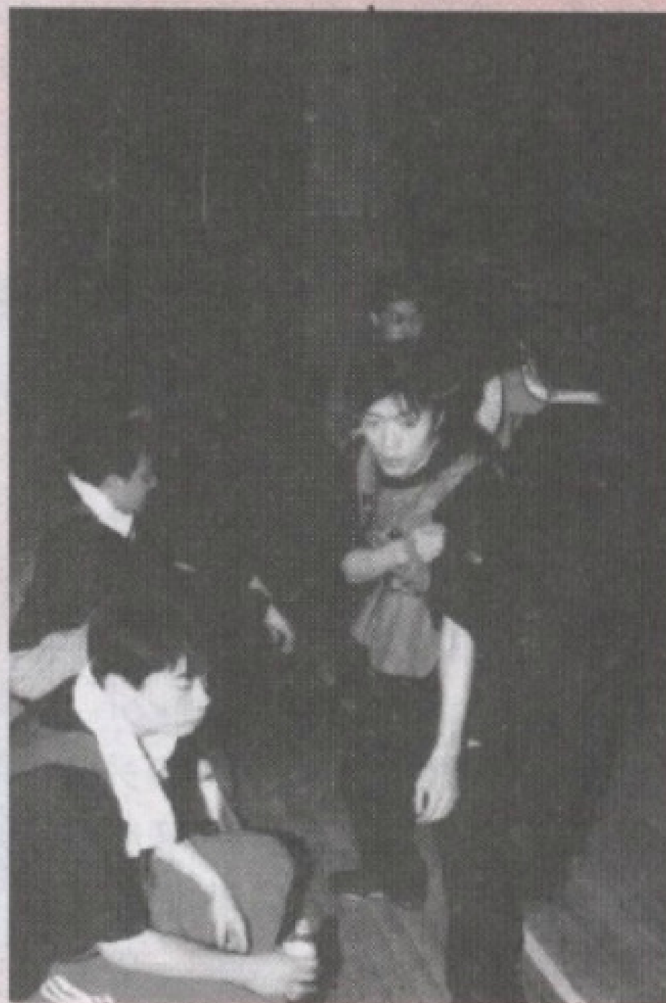
经过紫雪儿、四喜丸子等人的快速统计，评选出本次比赛的“得分王”两名，他们分别是：编辑部队5号司马平安，晶合队7号八龙王；“篮板王”两名，分别是：编辑部4号夏林，晶合后院队4号胖佩。

关键的第4节，双方队员使出全力，奈何体力不济。晶合队遂放弃防守，想利用快攻来消耗时间，保持3分的领先地位。最后30秒，walker快速切入晶合队篮下，起手投篮，不中。walker返身抢到篮板球，再投篮，不中；再抢篮板球，再投，不中！

一声哨响，全场比赛到此结束。

晶合队终以31比28取得比赛胜利。

晶合后院3岁了，坐在电脑前敲上述文字的时候一直在感叹时光如梭。去年后院的两周年官方聚会还历历在目，如今后院又度过了它的3岁生日，作为后院的一员，我们感到很欣慰也很幸福。在这里祝愿晶合后院在新的一年中越来越好…… P


平安一出，谁与争峰。

上期填字游戏答案

竖行	横行
1.暗黑破坏神	一.黑暗之刃
2.风行水	二.风色幻想
3.水灵仙子	三.水孩儿
4.狂人	四.精灵
5.剑侠情缘二	五.仙剑奇侠传
6.最终幻想	六.疯狂坦克二
7.奇幻水晶缘	七.传奇
8.大众游戏	八.水晶宝合
9.反恐精英	九.幻灵游侠
10.三国赵云传	十.太阁立志传
11.无冬之夜	十一.大富翁
12.无人永生	十二.恐龙危机
13.生化危机	十三.英雄无敌
	十四.云起

我是一个记事本，本本本……



■晶合实验室 美丽人生

我是一个电脑上的记事本。

我是一个Win98系统里的记事本。

但主人把我从Win98系统里抠出来，替代了Win2000那哥们，说我比2000里的记事本好用，会自己掌握空行的问题。可是现在主人却陷入了冥思苦想。我很想告诉她：快过年了，放松点，别总用键盘在我这里敲一个字，还没完没了，没了没完！

终于，她写下了“02期榜评”几个字，原来她在干这个轮庄的活儿。每一期大家都会看到《大众软件》晶合实验室里的一个同志写这玩意儿，这期她被抓差，呵呵。我偶尔从连着网线的其他机器上的记事本或者Word兄那儿得知它们主人写榜评时的痛苦劲，我很想告诉他们：其实很简单。

我那天翻看了一下保存在她写的一大堆乱七八糟东西中间的《02期榜单》，看到腾讯公司的QQ不出意外地仍然处在第一位。其实Q兄和主人每天的亲密接触，就足以表明它在软件排行里的重要性了。从周一到周五，只要主人在这台机器上，Q兄就永远让企鹅头亮闪闪。我也很奇怪为什么主人就不让我一直开着，况且我可比Q兄占的资源少得多啊。于是，有一天我乘主人打开我又没让我干活儿的时候，问了问忙得不亦乐乎的QQ，才发现主人与作者之间的联系，很多都是通过这个小小的“企鹅”进行的。原来我误会了她，以为这个家伙每天不开着我，开着Q兄是在瞎聊呢。Q兄还说，除了主人这样工作利用它的人之外，还有很多利用它传递感情，交流思想的人，在中国有好多万呢。了不起呀了不起，真应该让它进那个传说中的“名人堂”。

再向下看，发现金山5兄弟又集聚一堂，其中“金山游侠”和“金山毒霸”还排在第2和第3。这金山家族在不断地壮大中，“金山快译”、“金山词霸”、“金山影霸”也都挤进了热门软件排行榜，真是厉害啊。虽然主人机器里只安装了毒霸兄，可是看它对机器的保护就知道其他几个兄弟也一定不弱。有时候主人开着共享时，就有些病病歪歪的机器对着我们的机器打喷嚏、流鼻涕，也想让我们中毒。可是每次病菌刚飞过来，就被毒霸兄一脚踹了出去，场面很是壮观啊！尤其是在主人玩NBA的时候，毒霸兄为了让主人知道它又立新功，就迫不及待地发出通牒，结果让硬盘大爷“轰轰烈烈”了一番。

哎呀！我被切到了后台。我知道主人没了耐性，先干其他事儿去了，把写榜评的事情仍在了一边。唉！小小年纪就没有耐性，这可怎么好，呵呵。当然我也只能想，如果哪天真地打给她看，我怕她用跆拳道毁了这台机器……一年前，我开始为她服务的。那时候她可不喜欢我了，嫌我功能少，嫌我长相平平。可当她知道杂志社里有些特殊软件必须用到Notepad，而不是Word时，她才快快地拿起我来用。可是后来我慢慢地发现，她好像慢慢喜欢起我来了。*^^*

说到Word兄，在热门软件排行榜里也有它的身影，虽然不是单独出现，总和它的老大“Office XP”捆绑在一起。它们都是名门出身，虽然和我说起来还是一个家族的，但是它们豪华打造出来的贵族子弟，毕竟和我们这样“集成”的孩子有着不一样的待遇。而且它们的强大功能也是我们望尘莫及的，好在还是有很多人喜欢我们朴素的样子，习惯我们简单的风格。

突然发现主人很喜欢的Photoshop独个儿默默蹲在排行榜的最后一个位置，心里为它有些惆怅。于是去程序堆里找到它，和它聊聊。显然它还不知道有这么个排行榜，并且自己在最后一名。它告诉我在中国用它们Adobe公司正版Photoshop的人很少，而且它是个专业的修改和制作图片、图像的软件，操作又复杂，所以只有一些需要使用或者对这个很感兴趣的人才会去用，故而人少一点也不足为奇。我想它说得对，因为每次打开它时，内存大哥就会大声嚷嚷说好累，看来一定是个大块头。

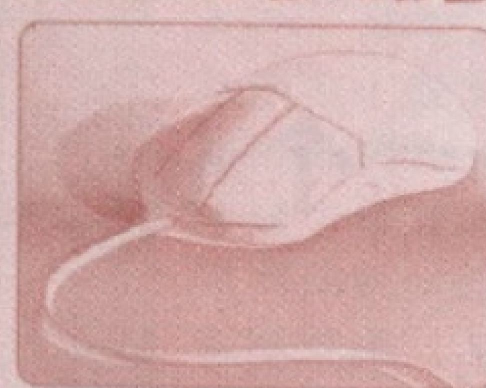
天大亮了，主人把我切到了台前，我想她不得不开始写了。而她的开头竟然是：“今天林晓姐姐让我写榜评，我好辛苦好辛苦地想，也没想出来，所以在这里我把榜单的顺序公布给大家。大家可以好好地想想为什么它们会排第1，为什么会排第2、第3，而为什么有些同学只能排最后一名……”

天哪！这哪里叫榜单。唉！可怜的孩子，其实很简单，我很想告诉她。

新的一年就这样来了，北京的雪也开始没日没夜地下了起来。当大家看到这篇榜评时就快到春节了，希望每个人都能和家人团圆、快乐、健康地过节，当然也不要忘了多拿红包呦！P

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





12月热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000CBuild0630c	1	621	↑	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	588	↓	金山公司
金山毒霸	2003	3	548	○	金山公司
Windows优化大师	5.1Build1202	4	343	○	鲁锦
WinRAR	3.1	5	281	↑	Eugene Roshal
网际快车FlashGet	1.40	6	269	○	JetCar软件工作室
金山快译	2003	7	267	↓	金山公司
瑞星杀毒软件	2003	8	212	↑	北京瑞星公司
RealPlayer	9.0	9	166	↑	Realnetworks
NetAnts	1.25	10	147	↓	洪以容
金山词霸	2003	11	151	↑	金山公司
金山影霸	2003	12	149	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	4.96	13	146	↓	蔡旋
虚拟光驱	7.10	14	143	↑	东石软件公司
IE	6.0	15	133	○	Microsoft
Flash	MX	16	129	↓	Macromedia
KV3000	6.06.131	17	99	↑	北京江民公司
Office XP	2002	18	94	○	Microsoft
东方快车	XP	19	87	↑	北京交大铭泰软件公司
Photoshop	7.1	20	84	↓	Adobe Systems Ncorporated

本榜所列软件版本号截止于2002年12月25日。本期网选选票截止时间为2002年12月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C（OICQ 2000C）简体标准版Build 0630c	38 979
2	Windows优化大师5.1 Build 1202	29 133
3	FlashGet（Jetcar）网际快车中文版1.40	27 741
4	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	27 191
5	WinRAR官方中文版3.1Beta 4	24 131
6	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	22 815
7	RealONE Player Golden2.0 Build 6.0.11.830	19 028
8	StreamBox VCR中文版1.0 Beta 3.1	18 870
9	我也爱背单词2002＋语音白金版4.22	16 122
10	WinRAR Final3.0	12 159

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

2002年12月幸运读者

新疆乌鲁木齐 王 键

特等奖：价值400元的联志音箱1套。

江苏省南通市 钱 川
江西省景德镇 李 磊
福建省福州市 张旭文
湖南省衡阳市 朱海波
内蒙呼和浩特 刘 楠
黑龙江大庆市 李 睿
湖北省武汉市 皮道成
四川省雅安市 周寅超
河北省徐水县 刘子朔

幸运奖：金山毒霸2003年金版1套。


火爆！
注册用户超500万
奇迹！
在线用户突破15万
奇迹
MU
3D RPG LEADER
WWW.MUCHINA.COM
the9 第九城市
WEB Zen
Junnet
第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司提供全部技术支持 上海市南京西路1168号30楼 邮编：200041 客服咨询电话：021-321003

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN